

EL IMPERIO

(actualización del 05/01/2025)

INTRODUCCIÓN	5
REGLAS DE CORTESÍA	10
REGLAS ESPECIALES DEL IMPERIO	11
Sacerdotes	11
Destacamentos	13
REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES	17
Anula armadura	17
Anula un ataque	17
Ataques flamígeros	17
Ataques aleatorios (X)	17
Cruzar (X)	17
Despliegue oculto	17
Heridas múltiples (X)	17
Howdah	18
Inmune a ataques envenenados	18
Inmune a frío	18
Resistencia a la magia	18
Sangre fría	19
Siempre ataca primero	19
ARMERÍA IMPERIAL	20
OBJETOS MÁGICOS DE LA FACCIÓN	21
Armas Mágicas	21
Armaduras Mágicas	22
Talismanes	22
Objetos Arcanos	23
Objetos Hechizados	23
Estandartes Mágicos	24
MONTURAS	26
Caballo de Guerra	26
Caballo Mecánico	26
Pegaso	26
Semigrifo	26
Altar de Sigmar	27
Grifo	27
COMANDANTES	28

Conde Elector	28
Gran Maestre Templario	28
Maestro Hechicero	29
Archilector de Sigmar	30
HÉROES	31
Capitán Imperial	31
Mago de Batalla	31
Maestro Ingeniero	32
Sacerdote Guerrero	32
Cazador de Brujas	33
UNIDADES BÁSICAS	35
Alabarderos	35
Lanceros	35
Espadachines	35
Compañías Libres	36
Arcabuceros	36
Ballesteros	36
Arqueros	37
0-1 Batidores	37
Caballería Imperial	38
UNIDADES ESPECIALES	40
0-1 Grandes Espaderos	40
0-1 Reiksguard a Pie	40
Halflings Lanceros	41
Halflings Arqueros	41
Herreruelos	41
Batidores a Caballo	42
Gran Cañón	43
Mortero	43
UNIDADES SINGULARES	44
0-1 Flagelantes	44
Olla Caliente Halfling	44
0-1 Cañón de Salvas	44
Lanzacohetes	46
Caballeros del Semigrifo	47
Carro de Guerra Imperial	48
0-1 Huracanum Celestial	49
0-1 Luminarca de Hysh	50
0-1 Barco Terrestre de clase “Marienburg”	51
0-1 Tanque a Vapor Imperial	54
PERSONAJES ESPECIALES	55

Aldebrand Ludenhof, Conde Elector de Hochland	55
Ar-Ulric Emil Valgeir, Sumo Sacerdote de Ulric	55
Baltazar Gelt, Patriarca Supremo	56
Boris Todbringer, Conde Elector de Middenland	57
Elspeith Von Draken, Matriarca de la Orden Amatista	58
Jubal Falk	59
Karl Franz, Emperador de la Humanidad	60
Kurt Helborg, Gran Maestre de la Reiksguard	61
Lietpold el Negro, el Tres Veces Maldito	62
Ludwig Schwarzhelm, El Paladín del Emperador	63
Luthor Huss, Profeta de Sigmar	64
Magnus el Piadoso, Salvador del Imperio	65
Markus Wulfhart	66
Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland	66
Rutgar, General Imperial	67
Theodore Bruckner, Campeón de Nuln	67
Thyrus Gormann, Patriarca del Colegio de Fuego	68
Valmir Von Raukov, Conde Elector de Ostland	70
Valten, Paladín de Sigmar	70
Valten, Elegido de Sigmar	71
Valten, Avatar de Sigmar	72
Volkmar el Despiadado, Gran Teogonista de Sigmar	74
LISTAS ALTERNATIVAS	77
LISTA ALTERNATIVA CULTO DE ULRIC	77
Paladines de Ulric	77
La Fuerza de la Fe, la Fe en la Fuerza	77
El Culto	77
Objetos Mágicos Prohibidos	77
Objetos Mágicos Nuevos	77
El ejército:	79
LISTA ALTERNATIVA DE MIDDENLAND	83
Reglas especiales:	83
El ejército:	84
LISTA ALTERNATIVA DE EJÉRCITO CRUZADO	85
Reglas especiales:	85
El ejército:	85
LISTA ALTERNATIVA DE MARIENBURGO	86
Reglas especiales:	86
El ejército:	86
LISTA ALTERNATIVA DE EJÉRCITO SIGMARITA	87
Reglas especiales:	87
El ejército:	87
LISTA ALTERNATIVA DE GUARDIA DEL EMPERADOR	88
Reglas especiales:	88

El ejército:	88
LISTA ALTERNATIVA DE TREN DE ARTILLERÍA DE NULN	89
El ejército:	89
TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA	91

INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas los aficionados a los wargames han tenido la posibilidad de disfrutar de múltiples ediciones de Warhammer Fantasy, en algunas épocas con más éxito y en otras con menos, en algunas con el soporte de su empresa original y en otras sin él, hasta el punto de que una comunidad madura y con experiencia se ha permitido escoger a qué desea jugar y cómo.

En el período existente entre el final del soporte a la 8ª edición de Warhammer Fantasy, y su relanzamiento en el formato The Old World, múltiples aficionados desarrollaron lo que se conoce como iniciativas *fan-made*, es decir, ediciones complementarias que bebían en mayor o menor medida de lo publicado por Games Workshop. En esa línea se desarrolla Sexta Ampliada, que es la edición a la que pertenece este libro de ejército.

Lo que tienes entre las manos (o en tu pantalla) es de hecho eso, un libro de ejército completo, orientado a que puedas disfrutar de múltiples opciones con las que configurar y personalizar tu ejército sobre el campo de batalla que representan los tableros de juego. Pero es un libro de ejército no oficial, un libro de ejército alternativo, pues Sexta Ampliada es, al final, un conjunto de reglas de la casa que pretenden mejorar una edición que muchos jugadores recordamos con cariño, a través de por un lado ajustar algunos perfiles y reglas de unidades (que no del Reglamento, aunque se recomienda emplear el Reglamento Anotado por integrar erratas y aclaraciones) de la edición, añadir opciones existentes en otras ediciones de Warhammer Fantasy, y por último hacer en casos puntuales añadidos a través de listas alternativas, orientadas a tematizar absolutamente ejércitos y partidas.

Por lo tanto, recuerda, esto son unas reglas de la casa, siéntete libre de cogerlas o no, usarlas a veces, tomar solo parte de lo escrito o utilizarlo como base para tus propios proyectos. El objetivo, al final, es que tanto tú como tus rivales tengáis la experiencia más divertida, entretenida, interesante, completa y desafiante posible.

Este proyecto se desarrolla inspirado en lo fomentado por la propia Sexta Edición de Warhammer Fantasy, que en la página 279 de su Reglamento recogía lo siguiente: *“A muchos jugadores les gusta elucubrar sus propias reglas, inventar personajes y quizás incluso diseñar sus propios escenarios. Tradicionalmente, cuando los jugadores reinterpretan o modifican las reglas del juego, o añaden reglas de su propia cosecha, a estas se las conoce como reglas de la casa, literalmente las reglas que se emplean cuando se juega en casa de una determinada persona. Cuando vas a casa de un compañero entusiasta del hobby es lo suyo jugar con sus reglas, al fin y al cabo, él es quien pone los panchitos y los refrescos. Warhammer se presta francamente bien a la adaptación y los jugadores deben sentirse libres de cambiar, eliminar o añadir reglas si así lo desean. Por ejemplo, ¿por qué no organizar el ataque a un tren de mulas de unos mineros enanos? Harán falta reglas para mulas y vagonetas, probablemente representar el tiempo de cargar de oro la caravana, o entender cómo afectará la pérdida del oro a los mineros. ¡Es bien sabido que la fiebre del oro puede tener profundos efectos en los enanos y convertirlos en maníacos imparables! Obviamente es posible imaginar muchas maneras de representar ese tipo de escenario, o cualquier otra situación, desde una banda internándose en una catacumbas subterráneas a asedios, revueltas en las calles, robos de bancos o peleas en una taberna. Conozco unos cuantos experimentados y confiados jugadores que irán más lejos, incluso cambiando reglas básicas del juego para adaptarlas a su propio estilo. ¿Y por qué no? Warhammer está pensado para ser un amplio sistema de reglas que los veteranos puedan adaptar, cambiar o completar a su*

gusto. La única desventaja de hacer tus propias reglas de la casa es que tendrás que volver a las reglas estándar cuando juegues con otros jugadores, o si formas parte de una competición donde hace falta un terreno común”.

Huelga decir que obviamente este es un proyecto sin ánimo de lucro, y que tanto el trasfondo que lo soporta, como las tropas, la base de las reglas y las ilustraciones que suelen acompañarlas son propiedad intelectual de Games Workshop. Se es plenamente consciente de que han pasado cerca de 20 años desde la Sexta Edición de este fantástico juego, y de que de hecho este tipo de iniciativas han mantenido activa a la comunidad y reintroducido a muchos jugadores que ahora mantienen a su vez vivo el Viejo Mundo en todas sus variantes y facetas de afición. Por lo tanto, no hay ninguna intención de perjuicio a la compañía que creó este fantástico juego, sino solo la pretensión de que este mundo tenga cuantos más aficionados mejor, y todos ellos disfrutándolo a su manera.

SOBRE LAS PEANAS

Esta edición que estás explorando o con la que quizás prepares una partida o evento aglutina miniaturas y opciones de ejército de varias décadas de Warhammer Fantasy. Durante este tiempo muchas miniaturas han tenido varias versiones en diferentes tamaños, y los criterios de diseño y equilibrio también han ido variando. Por ese motivo es posible que dos jugadores tengan miniaturas muy distintas para representar la misma opción, y que en distintos momentos de la historia tuvieran peanas diferentes.

Dado que esta no es una edición oficial, puedes emplear la peana que consideres oportuno (como todo lo demás en este libro), pero para una partida lo más justa posible, hemos reducido las posibles peanas que “oficializamos” o consideramos recomendables, de acuerdo a los ajustes de diseño que hemos valorado en esta edición. En algunos casos, incluimos dos tamaños de peana, siendo más recomendable el primero. Simplemente recuerda que lo que hay sobre la peana es muy importante en cuanto a aspectos estéticos, artísticos, de inmersión y de disfrute propio y del rival, pero la peana tiene influencia directa en el rendimiento por alcances de habilidades, tamaños de ángulos de visión, pivotajes, dificultades de maniobra, armas de plantilla... así que era conveniente estandarizarlo.

LA LISTA DE EJÉRCITO

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

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

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

Personajes. Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como príncipes o magos, que componen una parte vital y potente de tus fuerzas.

Unidades básicas. Las unidades básicas representan a los guerreros más comunes. Ellos forman la espina dorsal del ejército y, a menudo, son los que soportan el peso del combate.

Unidades especiales. Las unidades especiales se componen de los mejores guerreros del ejército, entre los que se encuentran los exploradores y los equipos de carros. Recuerda que su inclusión en el ejército está limitada en número.

Unidades singulares. Se designan de este modo porque son bastante escasas en comparación con tus tropas normales. Representan unidades únicas, criaturas poco comunes y máquinas de guerra inusuales.

Ambos jugadores eligen su ejército en función de un número total de puntos preestablecido de mutuo acuerdo. La mayoría de jugadores veteranos considera que 2.000 puntos es una cantidad adecuada para una batalla que dure una tarde. En cualquier caso, el número de puntos que establezcáis se considerará el máximo número de puntos permitido. Evidentemente, podrás gastar menos, ya que, como podrás comprobar, es muy difícil utilizar hasta el último punto de que dispones. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos serán realmente de 1.998 ó 1.999 puntos, aunque, a todos los efectos de juego, se considerarán de 2.000. Una vez acordado el valor total en puntos, es hora de elegir el ejército.

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los Comandantes (los personajes más poderosos) y los Héroes (el resto). El número máximo de personajes permitido en un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Nº máximo personajes	Nº máximo Comandantes	Nº máximo Héroes
< 2.000	3	0	3
2.000 - 2.999	4	1	4
3.000 - 3.999	6	2	6
4.000 - 4.999	8	3	8

Cada +1.000	+2	+1	+2
-------------	----	----	----

No estás obligado a incluir el máximo de personajes permitidos, sino que puedes incluir menos. Sin embargo, un ejército siempre debe incluir al menos un personaje, el General. No es necesario que un ejército incluya Comandantes: si lo prefieres, todos tus personajes pueden ser Héroes.

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

Valor en puntos del ejército	Unidades básicas	Unidades especiales	Unidades singulares
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 - 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 - 3.999	4+	0-5	0-3
4.000 - 4.999	5+	0-6	0-4
Cada +1.000	mínimo+1	+0-1	+0-1

En algunos casos se pueden aplicar otras limitaciones a un tipo determinado de unidad, que se especificará en el perfil de la unidad correspondiente. Por ejemplo, en la unidad de Guardia del Fénix se incluye un 0-1, lo que indica que puede incluirse como máximo una unidad de Guardia del Fénix en el ejército. De todas formas, si vas a jugar partidas realmente grandes, se recomienda que incrementes el límite de cualquier unidad 0-1 de forma lógica.

PERSONAJES ESPECIALES

Tras la lista de ejército encontrarás una serie de personajes con nombre, de mayor o menor relevancia en el universo de Warhammer Fantasy. Hay jugadores a los que les gusta emplear Personajes Especiales y sentir el poder de estos individuos. Por defecto, se entiende que una partida no incluye Personajes Especiales. Eso sí, si deseas usarlos, lo único que deberías

hacer es decirle a tu oponente que quieres emplear Personajes Especiales (no hace falta que le indique qué personaje especial quieres jugar).

MERCENARIOS

Los Mercenarios son tropas dispuestas a luchar por tu bandera a cambio de dinero, comida u otra recompensa que consideren adecuada. Hay jugadores a los que les gusta emplear Mercenarios para darle un poco más de variedad a sus partidas. Por defecto, se entiende que una partida no incluye Mercenarios. Eso sí, si deseas usarlos, lo único que deberías hacer es decirle a tu oponente que quieres emplear Mercenarios (no hace falta que le indique qué unidad quieres jugar). Este tipo de unidades están recogidas en su propio libro de ejército.

REGLAS DE CORTESÍA

Además de lo regulado en este libro, hay una serie de restricciones generales que se suelen aplicar en partidas de 2.000 puntos o menos para evitar listas muy extremas y situaciones poco divertidas, y que se listan a continuación. De forma adicional, puedes encontrar en este libro recomendaciones en algunos objetos o combinaciones para no abusar de su uso.

- No juegues personajes especiales sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué personaje especial quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con personajes especiales.
- No juegues mercenarios en un ejército no mercenario (Tilea, Estalia y los Mercenarios) sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué unidad quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con mercenarios.
- No juegues Monstruos Arcanos sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué monstruo quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con monstruos arcanos.
- No juegues regimientos de renombre en un ejército no mercenario sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué regimiento de renombre quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con regimientos de renombre.
- No juegues contingentes aliados sin permiso de tu oponente (salvo que vayas a jugar un ejército específico entero de un contingente aliado, como por ejemplo Kislev). No hace falta que le indiques qué contingente (si de aquellos específicos o de otro libro) quieres jugar, simplemente que desees jugar con contingentes aliados.
- No juegues listas alternativas sin permiso de tu oponente (propias u oficiales). En este caso sí sería conveniente que le indiques qué lista desees jugar, aunque es solo recomendable. Si es de creación propia, sería conveniente que le facilites sus reglas para que se informe.
- Los personajes y unidades procedentes de otros juegos no están permitidos.
- No juegues con más de 3 hechiceros.
- No juegues con más de 3 máquinas de guerra. El girocóptero y el girobombardero no cuentan como máquina de guerra a estos efectos. Los lanzavirote no élficos, grupos de apoyo skaven y pequeñas máquinas de guerra similares cuentan como media máquina a estos efectos.
- No juegues con más de 3 pergaminos de dispersión.
- No incluyas más de 3 fuentes de terror.
- No juegues con más de 4 carros. Los carros ligeros de Khemri cuentan como medio a estos efectos.
- No juegues con más de 3 caballerías pesadas (TSA 3+ o mejor, los Caballeros del Pegaso no cuentan en este límite).
- No juegues con más de 3 unidades o personajes voladores.
- No ocupes más de 2 huecos de unidad especial con la misma opción.
- No utilices más de dos tercios de tus unidades básicas en una misma opción (cuenta para este límite las unidades que no cuentan para el mínimo de básicas).
- No juegues la misma lista por sistema una y otra vez contra el mismo oponente. No le aburras.

REGLAS ESPECIALES DEL IMPERIO

Sacerdotes

Los Sacerdotes son un tipo especial de personajes que puede verse sujeto a algunas de las siguientes reglas especiales.

Bendición Mientras un personaje con Bendición se encuentre en el campo de batalla proporciona +1 dados de dispersión a la reserva de dados de dispersión del ejército.

Fe en el Equilibrio El personaje, así como cualquier unidad a la que se hayan unido, pueden repetir los chequeos de pánico fallados.

Furia Justiciera El personaje y su unidad (pero no los demás personajes que se hayan unido a dicha unidad) tienen Odio a los enemigos en cualquiera de los siguientes ejércitos: Mortales del Caos, Bestias del Caos, Demonios del Caos, Enanos del Caos, Reyes Funerarios, Condes Vampiro, Skaven y Culto de Slaanesh (Elfos Oscuros). Ten en cuenta que no afectará a las unidades inmunes a psicología. Sólo puede unirse a unidades de tipo Humano, y no puede unirse a unidades de Kislev (Lanceros Alados, Arqueros kislevitas), ni a Caballeros del Lobo Blanco, Legión del Grifo ni Guardia Teutógena.

Muerte a los débiles El personaje y su unidad tienen odio a todas las miniaturas con un atributo de Liderazgo de 6 o menos (atributo puro, sin tener en cuenta personajes, modificadores por filas como los Skaven, sangre fría, etc). El Odio es incluso si la unidad o el Sacerdote son Inmunes a psicología. Esta regla no tiene efecto sobre monturas ni sobre los demás personajes de la unidad.

Plegarias Los Sacerdotes son capaces de recitar Plegarias al Dios que veneran. En cada fase de magia, cada Sacerdote (que no esté huyendo) puede elegir una de las Plegarias de su Dios y recitarla. Debes declarar qué Sacerdote recita qué plegaria (y sobre qué objetivo); la Plegaria se considera un objeto portahechizos de nivel de energía 3, que el oponente puede intentar dispersar. Si no la dispersa, tiene efecto automáticamente. Si tienes más Sacerdotes puedes elegir otro (que no haya recitado plegarias) y hacerlo. Dos (o más) Sacerdotes pueden intentar recitar la misma Plegaria (incluso con éxito). Ten en cuenta que se trata como cualquier otro objeto portahechizos (así que puede usarse Resistencia a la Magia si se designa como objetivo una unidad enemiga con dicha regla, etc). Aunque se lancen en la fase de magia, los Sacerdotes nunca se consideran de tipo Hechicero ni mago (y no pueden “olvidar” las Plegarias).

Las plegarias que permanecen en juego no se cancelan si el Sacerdote lanza otra plegaria, pero una unidad o personaje no puede ser objetivo de más de una plegaria al mismo tiempo. De todas formas, las plegarias que permanecen en juego se tratan igual que cualquier hechizo que Permanece en juego; cualquier sacerdote puede “cancelar” una plegaria activa sobre una unidad amiga, y si el sacerdote muere, son dispersadas. Por ejemplo, si un sacerdote está sujeto a Martillo de Sigmar y se intenta lanzar sobre él Alma de Fuego, se cancela Martillo de Sigmar, y si no resulta dispersado se ejecuta Alma de Fuego.

Todos los impactos causados por plegarias (por las propias plegarias, no si la plegaria tiene algún efecto) se consideran ataques mágicos. Las plegarias de Sigmar sólo pueden lanzarse a miniaturas o unidades de tipo Humano, y que no sean de Kislev (Lanceros Alados, Arqueros kislevitas, Legión del grifo), ni a Caballeros del Lobo Blanco o Guardia Teutógena.

Plegarias a Sigmar

Estas son las Plegarias a Sigmar disponibles:

- Martillo de Sigmar. El Sacerdote o Archilector (u otro personaje o campeón a 30cm de él, pero no su montura) repite las tiradas para Herir hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote o Archilector muera. Esto no tiene efecto si el afectado por la Plegaria ataca con armas mágicas.
- Armadura de Fe. El Sacerdote o Archilector (u otro personaje o campeón a 30cm de él, pero no su montura si es independiente) obtiene tirada de salvación especial de 5+ hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote o Archilector muera. No tiene efecto si el afectado ya tenía una tirada de salvación especial.
- Manos Sanadoras. El Sacerdote o Archilector (u otro personaje o campeón a 30cm de él, pero no su montura si es independiente) se cura y vuelve a su valor inicial de Heridas.
- Alma de fuego. Coloca la plantilla grande (12cm) centrada en el Sacerdote o Archilector. Todas las miniaturas enemigas bajo la plantilla (parciales a 4+) de tipo Demonio o No Muerto reciben un impacto de F4 sin tirada de salvación por armadura posible. No se consideran ataques flamígeros.

Plegarias a Ulric

Estas son las Plegarias a Ulric disponibles:

- Aullido de Guerra. El Sacerdote y la unidad donde estén ganan 1D6+2cm adicionales a su distancia de carga (haz la tirada cada vez que realice una carga). Si la carga es fallida, realizarán la mitad de su movimiento habitual (no la mitad de su movimiento con extra). Esta plegaria sigue activa hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote muera.
Una unidad con dos o más Sacerdotes no puede beneficiarse dos veces de esta Plegaria.
- Destrucción. Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el Sacerdote (o su montura) reciben un impacto de F4. En caso de que las miniaturas enemigas sean personajes en monstruo, reparte como si fueran proyectiles (no se consideran proyectiles a ningún efecto).
- Frío Invernal. **Todas las unidades enemigas trabadas con el Sacerdote o la unidad donde esté tendrán un -1 a sus tiradas para impactar durante la siguiente Fase de Combate. Las miniaturas inmunes a psicología o Inmune a frío son inmunes a este ataque.**
- Cólera de Ulric. El Sacerdote y la unidad donde esté son Inmunes a miedo, Inmunes a terror e Inmunes a pánico. Esta plegaria sigue activa hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote muera.

Plegarias a Verena

Estas son las Plegarias a Verena disponibles:

- Acólita. El enemigo debe declarar todas las miniaturas que estén incluidas en unidades siguiendo la regla de Despliegue Oculto, a 30cm o menos de la Sacerdotisa.
- Árbitro. Se puede lanzar sobre un personaje o campeón amigo a una distancia máxima de 30cm de la Sacerdotisa (incluso ella misma). Dicho personaje (o campeón) gana A+1 si está trabado en combate cuerpo a cuerpo (pero no su montura). Esta Plegaria deja de tener efecto cuando termina el combate, el personaje (o campeón) muera, la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o la Sacerdotisa muera.
- Guardian. La Sacerdotisa pasa a generar dos dados de dispersión por la regla Bendición en vez de uno. Esta plegaria sigue activa hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o la Sacerdotisa muera.
- Vengadora. La Sacerdotisa (pero no su montura) se considera que tienen un atributo de F7 (modificable después por armas, etc.) para el próximo impacto (en combate cuerpo a cuerpo) que consiga con éxito en la próxima fase de combate cuerpo a cuerpo. Funciona sólo para un impacto. Ten en cuenta que esto altera el atributo de Fuerza para el próximo impacto, pero no otorga Ataques mágicos ni tiene efectos en algo que no sea impacto (por ejemplo no serviría para un chequeo de fuerza).

Destacamentos

La infantería imperial está acostumbrada a luchar de forma conjunta en un tipo de sistema llamada Destacamentos. Para ello se subdivide la infantería del ejército en pequeños bloques de una unidad Principal acompañada de hasta dos Destacamentos que la apoyan.

Las unidades que no indique "Destacamentos" en su perfil es que no pueden ser Destacamento ni tener Destacamentos (como los Flagelantes).

Creando el Ejército

En el momento de crear el ejército debes indicar qué unidades serán unidades Principales, y qué destacamentos tendrán cada una de ellas. Debes tener en cuenta las siguientes restricciones:

- Una unidad con la regla Unidad principal puede tener 0-2 unidades de apoyo de tipo Destacamento.
- Un Destacamento puede tener un mínimo de 5 miniaturas y un máximo de la mitad de miniaturas de su Unidad Principal, redondeando hacia abajo (p.e. una unidad principal de 21 miniaturas puede tener 0-2 destacamentos, cada uno de 5-10 miniaturas). Por tanto, un Destacamento puede tener menos miniaturas que las indicadas en el mínimo de cada unidad; los Ballesteros tienen Tamaño de unidad 10+, pero un Destacamento puede ser de menos miniaturas (hasta un mínimo de 5).
- Los Destacamentos no cuentan para el mínimo de unidades Básicas del ejército.
- Los Destacamentos no pueden elegir grupo de mando ni equipo opcional.

Despliegue

Los Destacamentos despliegan a, como mucho, 8 cm de su unidad principal y deben desplegar en el mismo momento que su unidad principal (todo el conjunto, unidad principal y destacamentos, cuenta como una unidad desplegada).

**Destacamento
Juego**

en

- Durante el juego, los Destacamentos están sujetos a las siguientes reglas adicionales:
- Los Destacamentos que huyen, se desmoralizan o son destruidos no causan pánico en unidades amigas, ni siquiera en otros Destacamentos.
 - Un Destacamento nunca tiene personajes. Si un Personaje se une a un Destacamento, éste deja de serlo a todos los efectos (no podrá usar el liderazgo de la unidad principal, causará pánico por ser desmoralizado, destruido o estar huyendo, no podrá usar fuego de apoyo, contracarga ni carga de apoyo...).
 - A todos los efectos, los Destacamentos son unidades independientes. Es decir, pueden mover libremente (incluso alejarse por completo del núcleo del ejército), pueden cargar hacia unidades distintas de su unidad principal, puede que su unidad principal huya y sus destacamentos sigan adelante...
 - Los Destacamentos otorgan puntos de victoria de forma independiente de su unidad principal.

**Destacamento cerca
de su unidad
principal**

Los Destacamentos son unidades que actúan de forma independiente. Sin embargo, cuando un Destacamento está a 8 cm o menos de su unidad principal tiene ciertas reglas adicionales. Ten en cuenta que si un Destacamento está a más de 8cm de su unidad Principal, no puede usar estas Reglas; es decir, un destacamento que haya movido al lado de otra unidad, no se “convierte” en destacamento de esa otra unidad, los destacamentos son sólo de la unidad principal que se ha indicado en la lista de ejército.

Mientras el Destacamento esté a 8cm o menos de su unidad principal, y dicha unidad no esté huyendo ni haya declarado huida como reacción a una carga, está sujeto a las siguientes reglas adicionales:

- El Destacamento puede usar el Liderazgo de su unidad principal. Por ejemplo, si la unidad principal está a 30 cm o menos del General, y por tanto usa su Liderazgo, un destacamento a 8 cm o menos de la unidad principal también usa el Liderazgo del General.

- **Fuego de apoyo.** Si su unidad principal recibe una carga, el destacamento no recibe ninguna carga, el destacamento está a 8 cm o menos de su unidad principal, y el destacamento está armado con armas de proyectiles, el destacamento puede disparar a la unidad que está cargando a su unidad principal antes de que empiece a mover (independientemente de lo cerca que se encuentre la unidad que carga). El Fuego de Apoyo se puede realizar sólo en la fase de movimiento (no en fase de magia ni de combate). Dado que el fuego de apoyo no se hace a una unidad que está cargando al destacamento, el destacamento no aplica el penalizador de “aguantar y disparar”. El Fuego de Apoyo NO es una reacción a la carga. Ten en cuenta que el Fuego de apoyo se realiza en fase de Movimiento, por lo que no puede hacerse si la “carga” se produce en fase de magia (por un cántico de Reyes Funerarios, el Tótem de Huanchi, Acechante Invisible, etc).

- **Contracarga.** La Contracarga se puede realizar sólo en la fase de movimiento (no en fase de magia ni de combate). Si su unidad principal recibe una carga, el destacamento no recibe ninguna carga, el destacamento está a 8 cm o menos de su unidad principal, y el destacamento no está haciendo fuego de apoyo, el destacamento puede realizar una contracarga después de que el enemigo haya movido todas las unidades que cargan. Se declara la contracarga en la subfase de Resto de movimientos.

Si un destacamento tiene línea de visión al flanco de la unidad enemiga que ha cargado y puede cargar hacia el flanco (está a distancia, no hay obstáculos, etc), cargará hacia el flanco aunque normalmente debería cargar hacia el frontal. Esta carga por el flanco no causa pánico en la unidad enemiga (puesto que es simultánea a la carga inicial, no estaba trabada), pero se aplican el resto de reglas de carga por el flanco (+1 a la resolución de combate por cargar por el flanco, puede anular filas, chequeos de miedo...).

Los ataques se resuelven de la siguiente forma: primero, el destacamento que hace la contracarga; luego, la unidad que carga; y por último la unidad principal que recibe la carga. Esto se ve afectado por impactos por carga, siempre ataca primero, etc; así que si un destacamento hace contracarga a un carro, que carga a su unidad principal, primero se resuelven los impactos por carga del carro, luego los ataques del destacamento, luego los ataques del carro y por último los ataques de la unidad principal.

La Contracarga NO es una reacción a la carga. No se puede efectuar Contracarga si la unidad principal huye (o ya estaba huyendo), pero por lo demás, el destacamento puede hacer Contracarga aunque la unidad principal no pueda mover o esté obligada a mantener la posición (por ejemplo por algún hechizo). Ten en cuenta que la Contracarga se realiza en fase de Movimiento, por lo que no puede hacerse si la

“carga” se produce en fase de magia (por un cántico de Reyes Funerarios, el Tótem de Huanchi, Acechante Invisible, etc). Ten en cuenta que el anular filas y conseguir el +1 por flanco es únicamente si el destacamento tiene mínimo 4 miniaturas en su fila frontal (no anula filas ni tiene +1 si tiene sólo frontal 3).

- **Carga de apoyo.** Si su unidad principal declara una carga, el destacamento no declara ninguna carga, y el destacamento está a 8 cm o menos de su unidad principal, el destacamento puede realizar una carga de apoyo (las cargas de apoyo se declaran junto a las cargas principales, pero se ejecutan después de todas las cargas del turno). Si un destacamento tiene línea de visión al flanco de la unidad enemiga y puede cargar hacia el flanco (está a distancia, no hay obstáculos, etc), cargará hacia el flanco aunque normalmente debería cargar hacia el frontal. Esta carga por el flanco no causa pánico en la unidad enemiga (puesto que es simultánea a la carga inicial, no estaba trabada), pero se aplican el resto de reglas de carga por el flanco (+1 a la resolución de combate por cargar por el flanco, puede anular filas, chequeos de miedo...). Si por algún motivo la unidad principal no consigue realizar la carga (no llega, falla un chequeo de psicología, la unidad enemiga huye, etc), el destacamento no hará la contracarga (actúa como si no hubiera declarado carga). Es importante remarcar que si el destacamento llega perfectamente a cargar pero la principal no, el destacamento no carga. Ten en cuenta que el anular filas y conseguir el +1 por flanco es únicamente si el destacamento tiene mínimo 4 miniaturas en su fila frontal (no anula filas ni tiene +1 si tiene sólo frontal 3).

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

Anula armadura

No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Anula un ataque

Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede “renunciar a sus ataques” para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques (por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos) o de miniaturas compuestas (por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.

Ataques flamígeros

Se consideran ataques de fuego y anula regeneración.

Ataques aleatorios (X)

En vez de tener un atributo fijo de Ataques, las miniaturas con Ataques aleatorios (X) tienen una cantidad de ataques aleatoria cada turno. Lanza un dado (1D3, 1D6, según X) al inicio de cada fase de combate para determinar el atributo de Ataques hasta final de ese turno. En caso de unidades con Ataques aleatorios, todos tendrán el mismo número de ataques, no hace falta que lances un dado por cada miniatura. En caso que tengan que atacar en una fase distinta (por ejemplo en fase de magia por un hechizo), y a no ser que se indique lo contrario, lanza el dado para determinar los ataques durante esa fase; será la misma en la fase de combate cuerpo a cuerpo de ese turno.

Cruzar (X)

Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión, etc.).

Despliegue oculto

Antes de la partida, anota en qué unidad está esta miniatura. Si la unidad es destruida (o sale del tablero) antes de ser revelado, esta miniatura se considera baja (el oponente gana sus puntos de victoria). Antes de que la miniatura sea revelada, no podrá ser dañada de ninguna forma (por ejemplo, un hechizo que daña a toda la unidad no dañaría al asesino). Al inicio de cualquier turno propio, o al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede revelar las miniaturas ocultas que quiera. En ese momento las miniaturas pueden colocarse en cualquier parte de la unidad (desplazando miniaturas de tropa), incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que debe desplazar miniaturas de tropa; si, por ejemplo, en una unidad de frontal 4 hay grupo de mando y personaje, la miniatura con Despliegue Oculto se situará en segunda fila hasta que haya espacio para ella en primera fila. En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre ataca primero. Si otra miniatura enemiga también tiene Siempre Ataca Primero, golpea primero la miniatura con mayor Iniciativa, si tienen la misma resuélvelo con 1D6. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad.

Heridas múltiples (X)

Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Howdah

Se trata de una plataforma montada sobre un carro en la que se sitúa la dotación de infantería que se encarga de controlarlo. En general, se trata como un monstruo montado. Todas las Howdahs siguen las siguientes reglas:

1- Si el monstruo puede ser montura de un personaje, el personaje sustituirá a toda la dotación de la howdah.

2- Los proyectiles contra la unidad se distribuirán como los que recibe un monstruo montado, es decir, 1-4 el impacto afectará a la montura y 5-6 a la dotación (o personaje) en howdah.

3- En caso de muerte de la dotación (o personaje) se considerará la montura como un monstruo que ha perdido a su jinete, y deberá chequear en la tabla de reacción de monstruos (página 105 del manual de 6ª).

4- La howdah permite a la dotación (o personaje) una visión de 360ª a la hora de disparar y hacer magia. Para el resto de acciones (como cargar) se requiere la línea de visión del monstruo (90º).

5- La dotación (o el personaje) tiene una tirada de salvación por armadura dos puntos mejor (+2) que la armadura del monstruo sobre el que estén. Esta salvación es inmodificable y se aplica mientras estén en la howdah. Por ejemplo, la howdah sobre un estegadón (piel escamosa 4+) da una TSA de 2+ a la dotación (o personaje).

6- En caso de muerte del monstruo, la dotación (o el personaje) serán desplegados a como infantería a menos de 5cm del lugar donde haya caído su montura. Actuarán como una unidad independiente el resto de la batalla.

7- Solamente dará puntos de victoria la muerte de la montura. En caso de ir montado por un personaje, el monstruo y el personaje darán puntos de victoria por separado de la forma habitual.

8- La Potencia de Unidad de un monstruo con una Howdah aumenta hasta NH(número de Heridas)+3.

Inmune a ataques envenenados

Se ignora la regla Ataques envenenados de las armas (o miniaturas, o hechizos) que impacten a la miniatura con esta regla. Es decir, un Ataque envenenado que obtenga un 6 en la tirada para impactar no hiera automáticamente sino que es necesario efectuar la tirada para Herir. Los objetos mágicos “venenosos” o los Venenos de los Elfos Oscuros afectan de la forma habitual.

Inmune a frío

Los Ataques de frío (como el Saber del Hielo de la Reina de Kislev o los ataques de Yehtis) no tienen ningún efecto (no impactan, no hieren, etc). Si un Ataque de frío tiene alguna otra regla especial (por ejemplo, Ataque de frío y envenenados o Ataques de frío y causa pánico) no se aplica ninguna de dichas reglas.

Resistencia a la magia

Cualquier intento de dispersión de cualquier hechizo que designe como objetivo o afecte directamente a una unidad con Resistencia a la magia (X) permite añadir de forma gratuita hasta X dados de dispersión a la tirada. Ten en cuenta que es posible intentar dispersar cada hechizo que afecte a la unidad únicamente con los dados de dispersión que proporciona Resistencia a la Magia.

En caso de un hechizo que afecte a “unidades en un radio determinado” (como Tormenta de Cronos o Robar Vida) se puede aplicar la Resistencia a la Magia de cualquier unidad que sea un objetivo potencial del hechizo. En caso de que haya varias unidades potencialmente afectadas por el hechizo, se utiliza el valor más alto de Resistencia a la Magia, no el valor combinado. La Resistencia a la Magia no puede utilizarse si el objetivo del hechizo es un punto del campo de batalla, como por ejemplo el Cometa de Casandora, ni si el hechizo tiene un único objetivo en el momento de su lanzamiento pero luego puede “saltar” a más unidades, como la Plaga de los Skavens o el Gorko Kamina Kon Noz de los Orcos y Goblins.

Sangre fría

Para todos los chequeos de Liderazgo (incluyendo Chequeos de Psicología y Chequeos de Desmoralización), lanza 3 dados y descartan el dado con el resultado mayor.

Siempre ataca primero

Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), prevalece la regla Siempre Ataca Primero y se ignora Ataca en último lugar. En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, la unidad que pertenezca al bando que ganó la ronda de combate anterior. Si también hay empate así, se resuelve al azar (1D6). Por ejemplo, Esto implica que si una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 carga a una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

ARMERÍA IMPERIAL

Algunas miniaturas del Imperio tienen acceso a ciertas armas o armaduras con algunas reglas especiales. No se trata de objetos mágicos, sino de equipo con sus propias reglas (igual que podría ser una alabarda o una ballesta).

Armadura placas	de Armadura. Proporciona una tirada de salvación por armadura (TSA) de 4+.
Arcabuz imperial	Arma de proyectiles. Alcance 60 cm. Fuerza 4. Poder de penetración. Mover o disparar. Primer disparo. En el primer turno en que se disparan, el alcance del Arcabuz imperial es de 60 + 3D6 cm (tira por cada unidad por separado) aunque seguirá considerándose a larga distancia un enemigo a más de 30 cm.
Mosquete repetición	de Arma de proyectiles. Alcance 60 cm. Fuerza 4. Poder de penetración. Disparos múltiples x3.
Pistola repetición	de Arma de proyectiles. Alcance 20 cm. Fuerza 4. Poder de penetración. Disparos múltiples x3. Ten en cuenta que sigue siendo una Pistola, así que sigue teniendo los “bonos” de la pistola normal como no tener penalizador de larga distancia ni de mover o disparar. Combate con la pistola de repetición. En combate cuerpo a cuerpo se considera Arma de mano. En el primer turno de combate cuerpo a cuerpo proporciona 3 ataques adicionales de F4 con poder de penetración en vez de un único ataque adicional como hace la pistola habitual.
Rifle largo Hochland	de Arma de proyectiles. Alcance 90 cm. Fuerza 4. Poder de penetración. Mover o disparar. Donde pongo el ojo, pongo la bala. Puede elegir disparar a cualquier miniatura en línea de visión (incluso aquellas que normalmente no se podría como jinetes de monstruos, personajes en unidades, campeones, etc.), pero si lo hace tendrá un penalizador de -1 adicional; en este caso no se aplica el -1 por disparar a una miniatura de infantería u hostigadora, y la miniatura no se beneficiará de la regla “¡Cuidado, señor!”. El portador del Rifle Largo puede incluso disparar a una unidad distinta de la que está disparando el resto de la unidad.
Martillo del Lobo Blanco	Requiere ambas manos. F+1. Si la miniatura va montada, tiene F+2 en el turno en que carga.
Par de pistolas	Sólo infantería. Requiere ambas manos. Disparo. El portador puede hacer un único disparo de pistola por turno. Combate. En combate cuerpo a cuerpo, cuentan como dos armas de mano y, además, el primer turno de combate cuerpo a cuerpo todos los ataques del personaje son de F4 y con Poder de Penetración.

OBJETOS MÁGICOS DE LA FACCIÓN

Armas Mágicas

Un personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Todas estas armas son Armas mágicas. Sólo puede llevar un Arma mágica (sea de combate o de proyectiles).

- Colmillo Rúnico (100)** Arma de mano. Sólo Condes Electores. Hierde automáticamente. Anula armaduras. Ten en cuenta que un objeto mágico no puede repetirse. La única excepción sería un ejército con Valten, Karl Franz (que iría con un Colmillo Rúnico) y un personaje especial Conde Elector o Kurt Helborg (que iría con otro Colmillo Rúnico).
- La Maza de Helstrum (60)** El portador puede renunciar a sus ataques normales; a cambio, hará un único ataque de F10 y heridas múltiples (1D6).
- Espada del Destino (50)** Arma de mano. Tras el despliegue, designa una miniatura enemiga tipo monstruo con la regla especial objetivo grande o bien un personaje enemigo. Contra dicha miniatura, la espada siempre hiere con 2+, anula armadura y causa heridas múltiples (1D3).
- Espada de Segismundo (45)** Arma de mano. Los ataques cuerpo a cuerpo realizados por el portador se resuelven con la regla Siempre ataca primero y con F+1. Si el portador está luchando contra otro enemigo con Siempre Ataca Primero, resuelve los ataques por Iniciativa. Si tienen el mismo atributo, tira un dado para decidir el orden en que atacan.
- Espada de Acero Bendito (45)** Arma de mano. El portador siempre impacta con 2+. Esta tirada no puede ser modificada. Si lucha contra un enemigo que obligue a impactar con otro resultado (por ejemplo, "El enemigo siempre impacta a 5+") ambas se anulan y se usa la tabla de HA.
- Espada de la Fuerza (35)** Arma de mano. El portador gana F+2.
- Martillo del Juicio (35)** Arma de mano. Por cada impacto sufrido por esta arma, el enemigo debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si lo supera, tira para herir de la forma habitual. Si lo falla, la miniatura recibe una herida que anula armadura (en vez de tirarse para herir ese ataque).
- Arco del Dragón (30)** Arma de proyectiles. Alcance 90 cm y fuerza 6. Impactos mágicos.
- Espada Veloz (30)** Arma de mano. +1 a la tirada para impactar.
- Espada de la Justicia (25)** Arma de mano. El portador repite las tiradas para herir fallidas.
- Espada de Batalla (25)** Arma de mano. El portador gana +1 ataque.
- Espada de los Héroes (15)** Arma de mano. El portador siempre hiere con 4+ (excepto si ya hería con 3+ o 2+), la tirada de salvación por armadura se modifica normalmente según la Fuerza del portador. Anula armadura por piel escamosa de los objetivos grandes.
- Espada del Poder (20)** Arma de mano. Los impactos causados por esta arma se resuelven con F+1.
- Mordisco de Acero (10)** Arma de mano. Poder de penetración

Armaduras Mágicas

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura que puede llevar Barda. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

Armadura de Oro Élfico (50) Armadura pesada (TSA 5+), que puede combinarse con otro equipo normalmente. Por cada ataque en cuerpo a cuerpo que una miniatura (amiga o enemiga) deba hacer contra el portador de la Armadura, dicha miniatura deberá hacer un chequeo de Fuerza; si lo supera, puede atacar al portador; en caso contrario se pierde el ataque (no se puede atacar a otra miniatura en su lugar).

Armadura del Alba (40) Armadura de placas (TSA 4+) que puede combinarse con otro equipo normalmente. Permite a su portador repetir las tiradas de salvación por armadura fallidas.

Armadura de Tarnus (35) Armadura ligera (TSA 6+) que puede combinarse con otro equipo normalmente. Tirada de salvación especial de 5+. Los hechiceros pueden llevar esta armadura y seguir lanzando hechizos de la forma habitual, incluso si no tienen acceso a armadura mundana.

Escudo de la Gorgona (20) Escudo (TSA 6+). que puede combinarse con otro equipo normalmente. Anula un ataque de una miniatura enemiga en contacto peana con peana. En caso de miniaturas con diferentes partes y ataques (por ejemplo monstruos montados) el portador elige qué ataque se anula. Los ataques especiales (como los del Gigante, impactos por carga y cualquiera no incluido en el perfil de Ataques de la miniatura) no se ven afectados.

Armadura de Hierro Meteórico (30) Armadura que proporciona al portador una tirada de salvación por armadura (TSA) de 1+ que no puede mejorarse.

Escudo de Bronce (25) Escudo (TSA 6+). que puede combinarse con otro equipo normalmente. El portador ignora el primer impacto que reciba, sea en cuerpo a cuerpo o por disparos.

Yelmo del Mataskavens (20) Yelmo (TSA 6+) que puede combinarse con otro equipo normalmente. Causa miedo a todas las miniaturas de un ejército Skaven (salvo Mercenarios que no sean de tipo Skaven).

Escudo Hechizado (10) Escudo, pero proporciona un punto más de salvación (Tirada de salvación por armadura de 5+). Este Escudo puede combinarse con cualquier otra armadura mundana o mágica.

Talismanes

Cada personaje puede llevar un único Talismán.

Sudario Magnus (60) de Tirada de salvación especial de 5+. Además, el personaje es inmune a todos los efectos de la magia Skaven, Caos (cualquiera) y Magia Oscura (incluso si se lanza con fuerza irresistible). Ten en cuenta que el portador es inmune, pero eso no quiere decir que el hechizo no tenga efecto; el hechizo no es dispersado y puede tener efecto en otras miniaturas.

Amuleto de Jade (50) El portador ignora la primera herida que sufra.

Reliquia Sagrada (45) Tirada de salvación especial de 4+.

Capa del Frío Tirada de salvación especial de 5+. Inmune a frío.

(30)

Sello de Sigmar Otorga al portador y a su unidad resistencia a la magia (1).

(15)

Amuleto Carmesí Tirada de salvación especial de 6+. Además, el portador supera automáticamente todos los chequeos de atributo (de Fuerza, de Iniciativa, etc.), salvo los de Liderazgo.

(20)

Talismán de El portador gana una Tirada de salvación especial de 6+.

Protección (15)

Objetos Arcanos

Cada miniatura de tipo Hechicero puede llevar un único Objeto Arcano.

Bastón de Bruja Una vez por fase de magia propia, el Bastón genera +1D3 dados de energía, pero sólo puede usarlos el portador del objeto. Usa dados de otro color para los dados generados por el Bastón de Bruja; si se obtiene un 1 en cualquiera de esos dados, el hechicero sufrirá una Disfunción por cada 1 obtenido en esos dados.

(55)

Vara Gris (50) El hechicero gana un +1 a sus tiradas para lanzar hechizos.

Báculo del El portador tiene un +1 a todos sus intentos de dispersar un hechizo.

Hechicero (50)

Sello de Un solo uso. Actúa como un pergamino de dispersión. Además, cuando se usa, lanza 1D6; **Destrucción (40)** si lo lanzó un hechicero, con 4+ el hechicero olvida ese hechizo y no puede volver a lanzarlo en toda la batalla; si fue un objeto portahechizos, lanza 1D6; con un 6 el objeto se agota y no puede volver a usarlo.

Varita del Poder Al final de cada fase de magia (tuya o del oponente), se pueden guardar hasta 3 dados de energía o dispersión en la Varita. Al inicio de la siguiente fase de magia (del oponente o tuya) lanza 1D6; si el resultado es inferior a los dados guardados en la varita, éstos se pierden; si es igual o superior, añádelos a tu reserva de dados de dispersión o energía.

(45)

Amuleto de la Un solo uso. El portador puede repetir un dado de su tirada para lanzar o dispersar un **Suerte (25)** hechizo. Esto puede evitar una disfunción, causar una disfunción o provocar fuerza irresistible.

Bola de Cristal En cualquier momento, el jugador que controla al portador de la Bola puede forzar al oponente a revelar todos los "secretos" a 30cm como objetos mágicos, presencia de asesinos, número de fanáticos, etc.

(20)

Piedra de Un solo uso. Declara su uso antes de tirar los dados para intentar lanzar un hechizo. Añade **Energía (25)** +2 dados a la tirada. Debes declarar usar al menos un dado para poder usar la Piedra de Energía. Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje

Pergamino de Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza **Dispersión (25)** Irresistible). Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.

Báculo del Poder El portador puede usar un dado más de lo habitual al lanzar un hechizo. Esto no genera **Mágico (15)** ningún dado adicional.

Objetos Hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- Laurel de Victoria (70)** **la** Cada herida causada por el portador (no por su montura) cuenta como una herida adicional a efectos de contabilizar heridas para la resolución de combate (nótese que no causa más heridas al enemigo).
- Bastón Mando (50)** **de** Un solo uso. En el primer combate que pierda el portador o la unidad, no huye. Se considera que ha pasado el chequeo de Liderazgo sin necesidad de tirar los dados (incluso en casos que tuviera que huir automáticamente). Si el jugador olvida usarlo, incluso si el jugador llega a tirar el chequeo de desmoralización y lo supera, se considera usado. Este objeto no puede ser empleado por un personaje en el turno en que rechaza un desafío y es enviado al fondo de la unidad.
- El Cuerno de Plata (45)** **de** Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Reagrupa automáticamente todas las unidades amigas que estuvieran huyendo.
- Orbe de Tormenta (40)** **la** Objeto portahechizos de nivel de energía 4. Hasta que sea dispersado, ninguna miniatura puede volar y deberá usar su movimiento terrestre. Trátalo como un permanece en juego, salvo que el portador puede seguir lanzando hechizos.
- Cesto de Hechicería Aldred (25)** **la** Al final de la fase de movimiento, elige una miniatura enemiga en contacto de tipo hechicero. **de** Elige un hechizo al azar de esa miniatura; a partir de ese momento el hechizo estará también “guardado” en el cesto. En cualquier fase de magia propia, el portador del cesto puede lanzar un hechizo guardado como un objeto portahechizos de nivel de energía igual a su dificultad de lanzamiento, tras lo cual, el hechizo se pierde del Cesto. Puede haber varios hechizos guardados en el Cesto y usarse en la misma fase de Magia.
- Icono de Magnus (30)** El portador y la unidad donde esté son inmunes al miedo. Ante enemigos que causen terror, sólo tendrán miedo, no terror.
- Anillo de Volans (30)** Un solo uso. Al inicio de la batalla, elige un Saber de la Magia y determina aleatoriamente uno de los hechizos de ese Saber. El Anillo de Volans es un objeto portahechizos que contiene ese hechizo, con un nivel de energía igual a la dificultad de lanzamiento.
- Anillo del Fuego Infernal (25)** Objeto portahechizos de nivel de energía 3. Si no es dispersado, el portador lanza un proyectil mágico en línea recta que impacta en la primera unidad que encuentre en su camino hasta 45cm, causa 1D6 impactos de F3.
- Espejo de Van Horstmann (25)** En un desafío, el portador puede intercambiar con su adversario los atributos de F, R, I y A, mientras dure el desafío. Ten en cuenta que las habilidades y reglas especiales otorgadas por armas, armaduras, hechizos o habilidades especiales (ataques envenenados, flamígeros, golpe letal, tiradas de salvación, efectos mágicos como subir R+1) no se intercambian; sólo los atributos tal cual. En caso de personajes con montura (como puede ser un personaje en Dragón), se intercambian los atributos con el personaje, no con la montura. En el caso de personajes monstruosos (p.e. un Devorador de Almas) se intercambian los atributos con el personaje.

Estandartes Mágicos

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

- Estandarte Imperial (100)** Todas las unidades amigas a 30cm del Estandarte Imperial pueden repetir las tiradas de psicología falladas, así como las tiradas para evitar perseguir a un enemigo.

- Estandarte de El portador y su unidad son tozudos. Ten en cuenta que una unidad de caballería con Gran Segismundo (60)** Maestre es inmune a psicología y, por tanto, no pueden ser Tozudos.
- Estandarte de Sólo Caballeros del Lobo Blanco o Guardia Teutógena. Si otra unidad recibe una carga de Ulric (40)** esta unidad, debe realizar un chequeo de Liderazgo tan pronto como se compruebe que está a rango de carga. Si el chequeo es superado, luchará normalmente. Si se falla el chequeo, dicha unidad impactará a 6s durante la primera ronda de combate. Si otra unidad desea cargar a la unidad que porta este Estandarte, debe realizar un chequeo de Liderazgo. Si lo falla, no podrá cargar ni disparar ese turno y deberá permanecer estacionaria durante esa fase de Movimiento. Una unidad que normalmente no se vea afectada por el Miedo es también inmune a los efectos de este Estandarte.
- Estandarte del El portador y la unidad donde esté nunca pueden perseguir a los enemigos. Además, doblan Grifo (50)** su bonificador por filas en la resolución del combate (por ejemplo, si tiene 3 filas, cuenta +4 en vez del +2 habitual) hasta un máximo de +6 (4 filas). Ten en cuenta que este efecto actúa en el momento de calcular la Resolución de Combate, así que por ejemplo si un Portaestandarte de Batalla tiene el Estandarte del Grifo y muere durante el combate, no se doblará el bonificador por filas dado que el Estandarte del Grifo no está presente en la Resolución del Combate.
- Estandarte del El portador y la unidad donde esté son inmunes al pánico. Valor (40)**
- Estandarte de El portador y su unidad obtienen resistencia a la magia (2). Salvaguarda Arcana (35)**
- Estandarte del Sólo Caballería Imperial (que no sean una Orden de Caballería Famosa). La unidad carga Acero (25)** 1D6+2 cm adicionales, pero si falla la carga no suma nada.
- Estandarte de Añade +1 a la Resolución de Combate. Guerra (25)**
- Estandarte del El portador y la unidad donde esté pueden repetir las tiradas para reagrupar fallidas. Deber (10)**

MONTURAS

Algunos personajes pueden elegir ciertas Monturas. En esta sección se detallan las reglas para dichas monturas.

Monturas y tipo de personaje Todos los personajes Humanos se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo si llevan Caballo de guerra (en cuyo caso pasan a ser Caballería). Mientras un personaje humano esté montado en Monstruo pierden la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasan a ser Infantería. Mientras estén montados en Monstruo NO se consideran Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

Caballo de Guerra

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	+1

Tipo de unidad: Caballería, Animal.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Reglas especiales: Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. Si no lleva barda, es **Caballería rápida**.

Caballo Mecánico

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Caballo Mecánico	18	1	0	4	-	-	1	1	-	+2

Tipo de unidad: Caballería, Constructo.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Reglas especiales: Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. **Impactos por carga (1D3)**.

Pegaso

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6	-

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Reglas especiales: **Volar**.

Semigrifo

Fuente: 8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Semigrifo	18	4	0	5	4	3	4	3	7	-

Tipo de unidad: Monstruo, Grifo.

Tamaño de la peana: Caballería Monstruosa (50x75).

Reglas especiales: *Miedo.*

Altar de Sigmar

Fuente: 8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Altar de Sigmar	-	-	-	5	5	4	-	-	-	5+
2x Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Tipo de unidad: Carro, Humano.

Tamaño de la peana: Carro (50x100).

Armadura: El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Reglas especiales: ***Carro. Aura Divina.** Esta unidad tiene Resistencia a la Magia (1) que extiende a todas las unidades amigas a menos de 15cm de ella, ya sea en parte o completamente dentro de ese radio.*
***Altar.** Las Plegarias lanzadas desde un altar ganan un +1 a su nivel de energía.*

Grifo

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Grifo	15	5	0	5	5	4	5	4	7	5+

Tipo de unidad: Monstruo, Grifo.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50) ó Carro (50x100).

Armadura: Plumaje denso. Le proporciona una Tirada de Salvación por Armadura de 5+.

Reglas especiales: ***Volar. Terror. Objetivo grande.***

COMANDANTES

Conde Elector

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Conde Elector	10	5	5	4	4	3	5	3	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 80 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +6 puntos puede llevar arma de mano adicional, arma a dos manos, alabarda, Martillo de Lobo Blanco o lanza de caballería (si va montado), o por +10 puntos puede llevar pistola.

Armas de proyectiles: Puede llevar arco largo (+15) o arcabuz imperial (+15).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3), pesada (+6) o de placas (+12). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+15), Caballo de guerra con barda (+21), Pegaso (+50), Semigrifo (+50), Grifo (+190).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: **Estandarte mágico.** Si tu General es un Conde Elector, una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Arcabuceros, Espadachines, Lanceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Gran Maestre Templario

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Maestre Templario	-	6	3	4	4	3	6	4	9	1+
Caballo de Guerra	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Puntos/miniatura: 160 puntos.

Armas: Arma de mano. Lanza de caballería.

Armadura: Armadura de placas. Escudo.

Montura: Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil)

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales:

Gran Maestro. Gran Maestro: Debes incluir al menos una unidad de Caballería Imperial o Caballería Imperial del Círculo Interior. El Gran Maestro DEBE unirse a unidades de Caballería Imperial o Caballería Imperial del Círculo Interior, y no puede unirse a otro tipo de unidad. El Gran Maestro y la unidad donde esté son inmunes a psicología. Ten en cuenta que un Gran Maestro de una Orden de Caballería famosa sólo puede estar en una unidad de Caballería de la misma Orden (y viceversa, una orden de caballería famosa no puede estar bajo el mando de un Gran Maestro que no sea de su Orden).

- Gran Maestro del Lobo Blanco. Si no lleva arma mágica, el Gran Maestro del Lobo Blanco sustituye la Lanza de caballería y el Escudo por un Martillo del Lobo Blanco por +6 puntos.

- Gran Maestro del Sol Llameante. No tiene reglas adicionales.

- Gran Maestro de los Caballeros Pantera. Si el personaje está en una unidad de Caballeros Pantera, se mueve a la misma velocidad que la unidad (carga +3D6cm adicionales).

- Gran Maestro de los Caballeros Negros de Mórr. No tiene reglas adicionales.

- Gran Maestro de la Reiksguard. El Gran Maestro Templario puede ser de la Reiksguard (+10 puntos, gana Tozudez pese a ser Inmune a Psicología) si no está Kurt Helborg, el personaje especial (no puedes tener a la vez otro Gran Maestro de la Reiksguard "a medida").

- Gran Maestro del Orbe de Dos Colas (+10). Tiene un ataque adicional en carga.

- Gran Maestro de los Hijos de Manann (+15). Puede repetir las tiradas para impactar en el primer turno de cada combate (jinete, no montura).

- Gran Maestro de la Orden del Grifo. No tiene reglas adicionales.

Maestro Hechicero

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Maestro Hechicero	10	3	3	3	4	3	3	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Hechicero.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 175 puntos.

Armas y armadura: Arma de mano.

Magia: Es un hechicero de nivel 3. Puede subir a nivel 4 por +35 puntos. Puede elegir cualquiera de los ocho saberes de magia del reglamento.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+15), Caballo de guerra con barda (+21), Pegaso (+50) o Grifo (+190). Si es del Saber de las Bestias y va montado en Grifo, el Grifo puede tener una cabeza adicional por +20 puntos (A+1). Si es del Saber de los Cielos, puede ir montado en un Huracanum Celestial (+205, consume su opción de unidad Singular, el hechicero sustituye a uno de los Acólitos). Si es del Saber de la Luz, puede ir montado en un Luminarca de Hysh (+175, consume su opción de unidad Singular, el hechicero sustituye a uno de los Acólitos).

Archilector de Sigmar

Fuente: 6ª (WD119)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Archilector de Sigmar	10	5	3	4	4	3	5	3	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 145 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma de mano adicional (+6) o arma a dos manos (+4).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3) o pesada (+6). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+15), Caballo de guerra con barda (+21) o un Altar de Sigmar (+75).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: **Furia justiciera.**

Plegarias a Sigmar. Cada Archilector de Sigmar puede lanzar dos Plegarias a Sigmar en cada fase de magia, en vez de una como los Sacerdotes (ten en cuenta que hay plegarias que desaparecen si el Archilector lanza otra Plegaria sobre un objetivo con una plegaria ya activa). Se tratan como objetos portahechizos de nivel de energía 4 (en vez de nivel 3 como los Sacerdotes).

Bendición. Tan profunda es la Bendición de Sigmar en un Archilector que proporciona +2 dados a la reserva de dados de dispersión del ejército (en vez de 1 como los Sacerdotes).

HÉROES

Capitán Imperial

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Capitán Imperial	10	5	5	4	4	2	5	3	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 50 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +4 puntos puede llevar arma de mano adicional, arma a dos manos, alabarda, Martillo del Lobo Blanco o lanza de caballería (si va montado) o por +7 puntos puede llevar pistola.

Armas de proyectiles: Puede llevar arco largo (+10) o arcabuz imperial (+10).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2), pesada (+4) o de placas (+8). Puede llevar escudo (+2).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+10), Caballo de guerra con barda (+14), Semigrifo (+50) o Pegaso (+50).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Opciones: Un único Capitán Imperial en todo el ejército puede ser Portaestandarte de Batalla (+25). El Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército. El Portaestandarte de Batalla no puede elegir Armas, Armas de proyectiles ni Escudo de las opciones habituales. Sin embargo, puede elegir arma mágica (incluyendo arma de proyectiles) siempre que no Requiera ambas manos. No puede elegir escudos mágicos, ni armaduras mágicas que lleven escudo incorporado. Sólo puede montar en Caballo de Guerra o Caballo de Guerra con barda. El Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar Objetos mágicos); o bien cualquier combinación de objetos mágicos hasta 50 puntos en total.

Mago de Batalla

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mago de Batalla	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Hechicero.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 60 puntos.

Armas y armadura: Arma de mano.

Magia: Es un hechicero de nivel 1. Puede subir a nivel 2 por +35 puntos. Puede elegir cualquiera de los ocho saberes de magia del reglamento.

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+10) o un Caballo de guerra con barda (+14).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Maestro Ingeniero

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Maestro Ingeniero	10	3	5	3	3	2	3	1	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 55 puntos.

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles: Puede llevar pistola de repetición (+10), mosquete de repetición (+15) o rifle largo de Hochland (+20).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+10), Caballo de guerra con barda (+14) o **Caballo mecánico (+25)**.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: **Uniéndose a máquinas de guerra.** Cualquier Ingeniero puede unirse a cualquier Máquina de Guerra, y formará parte de la dotación. En la fase de movimiento, puedes añadir al Maestro Ingeniero a la dotación de cualquier máquina de guerra (acercándolo hasta que esté a 3cm o menos de la máquina de guerra); debes declarar que se está uniendo, y a qué máquina. Si hay dos máquinas de guerra muy juntas, debe quedar claro a cuál de ellas se ha unido. Pasa a formar parte de esa unidad a todos los efectos (combate con ellos, huye con ellos, no se le puede disparar, etc.). Si está unido a la máquina de guerra pero no actúa como Artillero Adicional, puede disparar su arma de proyectiles; en ese caso puede elegir un objetivo distinto del que elija su máquina de guerra.

Artillero Adicional. Antes de disparar la Máquina de Guerra puedes declarar que el Maestro Ingeniero actúa como Artillero Adicional reemplazando a un miembro de la dotación de la que forma parte. Al hacerlo podrá operar la Máquina de Guerra en caso de que la dotación haya sufrido bajas (un Maestro Ingeniero también puede usar esta habilidad para operar en solitario una Máquina de Guerra abandonada). Ten en cuenta que, si la máquina de guerra explota mientras el Maestro Ingeniero está haciendo de Artillero Adicional, el Maestro Ingeniero también es retirado como baja.

Maestro Ingeniero. Si un Maestro Ingeniero se ha unido a la dotación de un Gran Cañón o Mortero, antes de disparar la máquina de guerra puedes declarar que el Maestro Ingeniero usará su habilidad para poder repetir el dado de artillería o de dispersión de dicha Máquina de Guerra (pero no para el rebote de la bala de cañón). **Si se ha unido a la dotación de un Lanzacohetes, antes de disparar la máquina de guerra puedes declarar que el Maestro Ingeniero usará su habilidad para poder repetir el dado de dispersión de dicho Lanzacohetes.** Esta habilidad no puede usarse en otras Máquinas de Guerra (como el Cañón de Salvas o un Cañón enano aliado).

Sacerdote Guerrero

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Sacerdote Guerrero	10	4	3	4	4	2	4	2	8	-
Tipo de unidad:	Infantería, Humano.										
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).										
Puntos/miniatura:	85 puntos.										
Armas:	Arma de mano. Puede llevar arma de mano adicional (+4) o arma a dos manos (+4).										
Armadura:	Puede llevar armadura ligera (+2) o pesada (+4). Puede llevar escudo (+2).										
Montura:	Puede montar un Caballo de guerra (+10) o un Caballo de guerra con barda (+14).										
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos										
Reglas especiales:	<p>Bendición. Proporciona +1 dado de dispersión a la reserva del ejército.</p> <p>Plegarias. Consulta el apartado de Plegarias.</p> <p>Dioses. Cada Sacerdote debe elegir a qué Dios venera, y eso le proporciona ciertas reglas adicionales.</p> <ul style="list-style-type: none">- Sacerdote de Sigmar. Furia Justiciera. Plegarias a Sigmar.- Sacerdote de Ulric. Muerte a los Débiles. Plegarias a Ulric. Los Sacerdotes de Ulric no pueden llevar ninguno de los siguientes objetos mágicos: Espada de Acero Bendito, Armadura de Oro Élfico, Armadura de Hierro Meteórico, Amuleto de Jade, Sello de Sigmar, Icono de Magnus.- Sacerdote de Verena. Fe en el Equilibrio. Plegarias a Verena.										

Cazador de Brujas

Fuente:	8ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Cazador de Brujas	10	4	4	4	4	2	4	2	8	-
Tipo de unidad:	Infantería, Humano.										
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).										
Puntos/miniatura:	75 puntos.										
Armas y armadura:	Arma de mano. Puede llevar arma de mano adicional (+4) o arma a dos manos (+4).										
Arma de proyectiles:	Puede llevar ballesta (+10), arcabuz imperial (+10) o par de pistolas (+7).										
Armadura:	Puede llevar armadura ligera (+2) o armadura pesada (+4).										
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.										

Reglas especiales:

Habituado a lo sobrenatural. Tanto el Cazador de Brujas como cualquier unidad a la que se haya unido son Inmunes a psicología. Ten en cuenta que una unidad tozuda, mientras sea inmune a psicología, pierde la tozudez.

Descarga cerrada. Si llevan dos pistolas, en la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo, el Cazador puede realizar 2 ataques de F4 con Poder de penetración. Recuerda que no puede disparar dos veces en fase de disparo, aunque lleve dos pistolas.

Armas de plata. Todos los ataques del Cazador de Brujas (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia) son Ataques mágicos.

¡Quemad al brujo! Los Cazadores de Brujas siempre pueden repetir las tiradas para impactar y para herir contra miniaturas de tipo Hechicero, Demonio, No Muerto o Espíritu del Bosque (tanto en combate como en disparo). Por otra parte, un Cazador de Brujas no tolera lo sobrenatural, así que no puede estar en una unidad donde haya un personaje de tipo Hechicero.

UNIDADES BÁSICAS

Alabarderos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Alabardero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Sargento alabardero	10	3	3	3	3	1	3	2	7	6+

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamento. Pueden tener 0-2 Destacamentos.

Tamaño de la unidad: 10+.

Puntos/miniatura: 6 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Alabarda.

Armadura: Armadura ligera. Pueden llevar escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Sargento Alabardero (+10).

Lanceros

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lancero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento lancero	10	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamento. Pueden tener 0-2 Destacamentos.

Tamaño de la unidad: 10+.

Puntos/miniatura: 6 puntos por miniatura.

Armas: Lanza. Arma de mano.

Armadura: Armadura ligera. Si no son un destacamento, llevan escudo.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Sargento Lancero (+10).

Espadachines

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Espadachín	10	4	3	3	3	1	4	1	7	5+
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	2	7	5+

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamento. Pueden tener 0-2 Destacamentos.

Tamaño de la unidad: 10+.

Puntos/miniatura: 7 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura ligera. Escudo.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Sargento (+10).

Compañías Libres

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Luchador de Compañía Libre	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Sargento de compañía	10	3	3	3	3	1	3	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamentos.

Tamaño de la unidad: 10+.

Puntos/miniatura: 5 puntos por miniatura.

Armas: Dos armas de mano (independientemente de si la miniatura lleva puñales, pistolas, hoces...).

Armadura: Pueden llevar armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Sargento de Compañía (+10).

Arcabuceros

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Arcabucero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Tirador	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamento. Pueden tener 0-2 Destacamentos.

Tamaño de la unidad: 10+.

Puntos/miniatura: 8 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles: Arcabuz imperial.

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Tirador (+5). El Tirador puede sustituir su Arcabuz imperial por un Mosquete de repetición (+15), Par de pistolas (+4) o Rifle largo de Hochland (+20).

Ballesteros

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ballestero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Tirador	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamento.

Tamaño de la unidad: 10+.

Puntos/miniatura: 7 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles: Ballesta.

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Tirador (+5).

Arqueros

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Arquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Tirador con arco	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden ser Destacamento.

Tamaño de la unidad: 10-20.

Puntos/miniatura: 8 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles: Arco.

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Tirador con arco (+5).

Reglas especiales: **Hostigadores.**

0-1 Batidores

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Batidor	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Batidor de primera	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Inclusión: Los Batidores no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 5-10.
Puntos/miniatura: 10 puntos por miniatura.
Armas: Arma de mano.
Arma de proyectiles: Arco largo.
Grupo de mando: Batidor de primera (+6).
Reglas especiales: **Hostigadores. Exploradores.**

Caballería Imperial

Fuente: Libro de 6ª y White Dwarf 126

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Caballero	-	4	3	3	3	1	3	1	8	1+
Primer Caballero	-	4	3	3	3	1	3	2	8	1+
Caballo de Guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano.
Tamaño de la peana: Caballería (25x50).
Puntos/miniatura: 24 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+.
Armas: Arma de mano. Lanza de caballería.
Armadura: Armadura de placas. Escudo.
Montura: Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).
Grupo de mando: Músico (+8), Portaestandarte (+16), Primer Caballero (+16). Si la unidad lleva Portaestandarte, éste puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
Opciones: Círculo Interior (+3/m). 0-1 de las unidades de Caballería Imperial de tu ejército pueden ser del Círculo Interior; los Caballeros y Primer Caballero tienen F4.

Órdenes de Caballería Famosas

Puedes elegir que cada una de las unidades de Caballería Imperial del ejército sean de una Orden de Caballería famosa. En cada Orden de Caballería, 0-1 unidades pueden ser del Círculo Interior (+5/m, a diferencia del +3/m en las órdenes de caballería normales).

Ten en cuenta que esto te permite tener un ejército con varias unidades de Caballería Imperial, una de Caballería Imperial del Círculo Interior, una de Caballeros del Lobo Blanco del Círculo Interior, una de Caballeros del Sol Llameante del Círculo Interior, una de Hijos de Manann...

- 0-1 Caballeros del Lobo Blanco (+2/m). Sustituye la Lanza de caballería y el Escudo por un Martillo del Lobo Blanco. Círculo Interior. Los Caballeros del Lobo Blanco del Círculo Interior tienen un coste de +3/m en vez de +5/m como el resto de Órdenes de Caballería.

- 0-1 Caballeros del Sol Llameante (+3/m). Cuando una unidad enemiga declare Aguantar y disparar a una carga de los Caballeros del Sol Llameante, lanza 1D6; con un 1 está nublado, pero con 2+, el enemigo tiene un penalizador de -1 a las tiradas para impactar con proyectiles a los Caballeros del Sol Llameante.

- 0-1 Caballeros de la Reiksguard (+5/m). La unidad es Tozuda.

- 0-1 Caballeros Pantera (+8/m). La unidad carga +3D6cm adicionales. La unidad no puede llevar el Estandarte del Acero.

- 0-1 Caballeros Negros de Mórr (+6/m). La unidad es Inmune a miedo e Inmune a terror.

- 0-1 Caballeros del Orbe de Dos Colas (+10/m). Los Caballeros del Orbe de Dos Colas (Caballero y Primer Caballero) tienen un ataque adicional en carga, pero no sus monturas.

- 0-1 Hijos de Manann (+12/m). Los Hijos de Manann pueden repetir las tiradas para impactar en el primer turno de cada combate (pero no sus monturas).

- 0-1 Caballeros de la Orden del Grifo (+10/m). Los Caballeros de la Orden del Grifo, antes de la declaración de cargas, pueden elegir hacer una Reorganización (como se detalla en la p50 del Reglamento). Si han hecho una Reorganización, mueven la mitad en la fase de movimiento (cargan 18cm en vez de hasta 36cm).

UNIDADES ESPECIALES

0-1 Grandes Espaderos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Espadero	10	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Paladín del Conde	10	4	3	3	3	1	3	2	8	4+

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden tener 0-2 Destacamentos.

Puntos/miniatura: 12 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: Arma de mano. Arma a dos manos.

Armadura: Armadura de placas.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Paladín del Conde (+12). Si la unidad lleva Portaestandarte, éste puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: ***Tozudo. Veteranos de mil batallas.** Si un Conde Elector forma parte de la unidad, podrán emplear la Tozudez con el liderazgo de dicho Conde Elector.*

0-1 Reiksguard a Pie

Fuente: Desconocido

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Reiksguard a pie	10	4	3	3	3	1	3	1	8	3+
Maestre	10	4	3	3	3	1	3	2	8	3+

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Destacamentos: Pueden tener 0-2 Destacamentos.

Puntos/miniatura: 13 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura de placas. Escudo.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Maestre (+12). Si la unidad lleva Portaestandarte, éste puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Maestre puede sustituir su escudo por una pistola por +3 puntos.

Opciones: Círculo Interior (+2/m). La Reiksguard puede ser del Círculo Interior. Si lo haces, tanto los Reiksguard como el Maestre tienen F4 (en vez de F3).

Reglas especiales: ***Ejemplo de Sigmar.** Toda unidad amiga a 15cm o menos de la Reiksguard a pie (incluyendo la propia Reiksguard a pie) puede repetir cualquier chequeo de pánico fallado.*
***Resolutos.** La unidad es Tozuda en la primera ronda de cada combate (sólo en la primera ronda).*

Halflings Lanceros

Fuente: *Originales de Mercenarios en Manuscritos de Altdorf*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Halfling lancero	10	2	4	2	2	1	5	1	8	5+
Campeón halfling	10	2	5	2	2	1	5	1	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Halfling.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 6 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: Arma de mano. Lanza.

Armadura: Armadura ligera. Escudo.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Campeón Halfling (+10).

Reglas especiales: **Cruzar (bosques).**

Halflings Arqueros

Fuente: *Originales de Mercenarios en Manuscritos de Altdorf*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Halfling arquero	10	2	4	2	2	1	5	1	8	-
Tirador halfling	10	2	5	2	2	1	5	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Halfling.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 6 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: Arma de mano.

Armas de proyectiles: Arco.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Tirador Halfling (+10).

Reglas especiales: **Cruzar (bosques).**

Herreruelos

Fuente: *Libro de 6ª*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Herreruelo	-	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Tirador herreruelo	-	3	4	3	3	1	3	1	7	5+

	Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Tipo de unidad:	Caballería, Humano.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Puntos/miniatura:	19 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	5+.										
Armas:	Arma de mano. (Ver descarga cerrada)										
Arma de proyectiles:	Dos Pistolas. Ten en cuenta que, aunque tengan físicamente dos pistolas, en la fase de disparo sólo se puede disparar una vez.										
Armadura:	Armadura ligera.										
Montura:	Montan en Caballo de guerra.										
Grupo de mando:	Puedes mejorar un Herreruelo en Tirador herreruelo (+7) y a otro en Músico (+7). El Tirador herreruelo puede substituir sus dos pistolas por un Mosquete de repetición (+15), una Pistola de repetición (+10) o un Mortero de Mano (+15; arma de proyectiles, alcance 40cm, F6, poder de penetración).										
Reglas especiales:	Caballería rápida. Descarga cerrada. Si llevan dos pistolas, en la primera ronda de cada combate, cada Herreruelo puede realizar 2 ataques de F4 con Poder de penetración (o con espada y pistola de repetición el campeón, si la lleva) en combate cuerpo a cuerpo. En las demás rondas puede efectuar un único ataque de F3 (más su caballo).										

Batidores a Caballo

Fuente:	7ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Batidor	-	3	3	3	3	1	3	1	7	4+
	Tirador batidor a caballo	-	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
	Caballo de guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Tipo de unidad:	Caballería, Humano.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Puntos/miniatura:	29 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	5+.										
Armas:	Arma de mano.										
Arma de proyectiles:	Mosquete de Repetición. Pueden sustituirlo por ballestas sin ningún coste adicional.										
Armadura:	Armadura ligera.										
Montura:	Montan en Caballo de guerra con barda (reducción de movimiento ya reflejado en el perfil).										
Grupo de mando:	Tirador batidor a caballo (+9) y Músico (+9). El Tirador batidor a caballo pueden cambiar el Mosquete de repetición por Pistola de repetición (+10) o Mortero de mano (+15; arma de proyectiles, alcance 40cm, F6, poder de										

penetración).

Gran Cañón

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Dotación	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: El Gran Cañón no tiene peana, la dotación usa Infantería Pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 105 puntos.

Tamaño de la unidad: 1 Gran Cañón, 3 Dotación.

Armas: La dotación va con arma de mano.

Reglas especiales: **Gran Cañón.** Consulta las páginas 122-123 del Reglamento de Warhammer. Es el cañón grande.

RDC: No metas 2 Cañones Imperiales y 1 Cañón de Salvas de forma sistemática en todas tus partidas.

Mortero

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mortero	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Dotación	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: El Mortero no tiene peana, la dotación usa Infantería Pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 65 puntos.

Tamaño de la unidad: 1 Mortero, 3 Dotación.

Armas: La dotación va con arma de mano.

Reglas especiales: **Catapulta** (salvo porque usa la tabla de problemas del cañón). Puede disparar a cualquier unidad entre 30cm y 120cm. Usa la plantilla grande (12cm). Impactos de F3 y poder de penetración. La miniatura bajo el agujero central recibe un impacto de F6, anula armadura, Heridas Múltiples (1D3).

UNIDADES SINGULARES

0-1 Flagelantes

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Flagelante	10	2	2	3	4	1	3	2	10	-
Profeta del Apocalipsis	10	2	2	3	4	1	3	3	10	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 11 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 5-30.

Armas: Mayal. Arma de mano.

Grupo de mando: Profeta del Apocalipsis (+12).

Reglas especiales: ***¡Enajenados mentales!**: Inmunes a desmoralización. Siempre superan cualquier tirada de Liderazgo. Debe perseguir siempre. Sólo pueden Mantener la posición como reacción a una carga. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Flagelantes.*

Olla Caliente Halfling

Fuente: Originales de Mercenarios en Manuscritos de Altdorf

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

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Halfling.

Tamaño de la peana: La Olla no tiene peana, los Halflings usan Infantería Pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 50 puntos.

Tamaño de la unidad: 1 Olla caliente, 3 Halflings.

Armas: Los Halflings van con arma de mano.

Reglas especiales: ***Catapulta.** La Olla Caliente funciona como una Catapulta con las siguientes excepciones: alcance máximo de 90 cm, sus impactos son de F3 y Anulan armadura. La miniatura cubierta por el agujero de la plantilla sufre un impacto de F6 que Anula armadura y causa Heridas múltiples (1D3).*

0-1 Cañón de Salvas

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Cañón de Salvas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Dotación	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: El cañón de salvas no tiene peana. La dotación usa Infantería Pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 125 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 1 Cañón de Salvas, 3 Dotación.

Armas: La Dotación va con arma de mano.

Reglas especiales: **Disparando el Cañón de Salvas.** El Cañón de Salvas tiene un alcance de 60cm.

En la fase de disparo, el Cañón de Salvas funciona de la siguiente manera.

1) Designa un objetivo válido de disparo.

2) El cañón hace hasta 3 disparos (si no se estropea antes). Determina cuántos impactos hace cada uno de los disparos, uno a uno. Ten en cuenta que si obtienes Problemas debes consultar la tabla de Problemas al momento. Ten en cuenta que no puedes decidir no hacer más disparos y que si declaras un objetivo y no está a rango, debes igualmente lanzar 3 veces el dado de las salvas por si causa problemas.

3) Una vez tengas el total de impactos que hace, resuelve las tiradas para herir de la forma habitual.

*Para saber el número de impactos de cada uno de los tres disparos, lanza un dado de artillería en pulgadas (!, 2, 4, 6, 8, 10)**

- Si el objetivo está a 30cm o menos, el Cañón de Salvas hace tantos impactos como lo que indique el dado de artillería (!, 2, 4, 6, 8, 10). Resuelve los impactos con F5 y poder de penetración.

- Si el objetivo está entre 30 y 60 cm, el Cañón de Salvas hace tantos impactos como la mitad del dado de artillería (!, 1, 2, 3, 4, 5). Resuelve los impactos con F4 y poder de penetración.

** (Si no dispones de un dado de artillería en pulgadas, puedes usar un dado habitual de 6 caras; de 1-5 multiplica por 2 y obtendrás el número de impactos; con un 6 se consideran Problemas. No se considera un D6 a ningún efecto como repeticiones o habilidades, por ejemplo no podría repetirse debido al Segundo Sello de Amul).*

¡Problemas! Si en alguno de los 3 disparos obtienes un resultado de (!), han ocurrido Problemas. Lanza 1D6 y consulta la tabla:

1D6	Impactos del disparo actual	Impactos de siguientes disparos del turno actual	Siguientes turnos
1-2	0	0	No está, ha explotado
3	0	0	Siguiente turno no podrá disparar. Al otro, con normalidad.
4	0	0	Con normalidad
5	0	Con normalidad	Con normalidad
6	10 a corto, 5 a largo	10 a corto, 5 a largo	Con normalidad

Ejemplo: se lanza por el primer disparo, se lanza un 4. Se lanza por el segundo disparo, se saca un 6, ¡problemas! Lanza 1D6: 1-2: El Cañón hace 4 impactos (el primer disparo), y explota. 3: El Cañón hace 4 impactos (el primer disparo), termina su turno, y el turno siguiente no podrá disparar. 4: El cañón hace 4 impactos (el primer disparo). Siguiente turno normal. 5: El cañón hace 4 impactos (el primer disparo), lanza 1D6 para ver los impactos del tercer disparo. Siguiente turno normal (a no ser que en el tercer disparo salgan Problemas que le impida disparar). 6: El cañón (suponiendo a corto alcance) hace $4+5+5 = 14$ impactos. Siguiente turno normal.
Ten en cuenta que si en la tercera salva salen Problemas y un 5 o 6, no hay siguientes disparos.

RDC: No metas 2 Cañones Imperiales y 1 Cañón de Salvas de forma sistemática en todas tus partidas.

Lanzacohetes

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Dotación	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: El lanzacohetes no tiene peana. La dotación usa Infantería Pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 115 puntos.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes, 3 Dotación.

Armas: La Dotación va con arma de mano.

- Reglas especiales:** ***Disparando el Lanzacohetes.** El disparo del Lanzacohetes es parecido al de la Catapulta, y se trata de una máquina de guerra que dispara una plantilla tras una estimación. Sigue el siguiente procedimiento:*
- 1) *Designa un punto en línea de visión y una distancia entre 30 y 120cm.*
 - 2) *Lanza un dado de artillería (no de dispersión). Si obtienes Problemas, lanza 1D6 y consulta la Tabla de Problemas del Lanzacohetes, y finaliza el proceso.*
 - 3) *Establece el punto de impacto: en la dirección declarada, la distancia que se ha designado más el dado de artillería (así, si se había dicho 110cm y el dado de artillería ha dicho 20cm, el punto de impacto está a 130cm del Lanzacohetes en la dirección indicada).*
 - 4) *Coloca la plantilla grande (12cm) centrada en el punto de impacto.*
 - 5) *Lanza el dado de artillería y el de dispersión y desvía la plantilla en esa dirección esos centímetros. Si sale Impacto, ya tienes el punto. Si sale flecha y Problemas, repite el dado de artillería hasta que no salgan Problemas.*
 - 6) *Todas las miniaturas bajo la plantilla reciben un impacto de F5 (parciales a 4+) con el penalizador habitual a la armadura.*
- ¡Problemas!** Si obtienes Problemas en el primer dado de artillería, lanza 1D6:*
- 1: *¡Buuuum! El cohete explota. Retira como baja al Lanzacohetes y su dotación.*
 - 2: *¡Ups! El cohete sale hacia arriba. El punto de impacto es el propio Lanzacohetes. Coloca la plantilla grande (12cm) centrada en el Lanzacohetes, y sigue los pasos 5 y 6 indicados anteriormente.*
 - 3-4: *Defectuoso. El cohete estaba defectuoso, así que la dotación estará arreglando el Lanzacohetes y no puede disparar este turno ni el siguiente.*
 - 5-6: *Mecha corta. El cohete explota en el aire sin causar daños.*

Caballeros del Semigrifo

Fuente:	8ª																																												
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Caballero de semigrifo</td><td>-</td><td>4</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>8</td><td>2+*</td></tr><tr><td>Caballero ejemplar</td><td>-</td><td>4</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>8</td><td>2+*</td></tr><tr><td>Semigrifo</td><td>18</td><td>4</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>4</td><td>3</td><td>7</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Caballero de semigrifo	-	4	3	4	4	3	3	1	8	2+*	Caballero ejemplar	-	4	3	4	4	3	3	2	8	2+*	Semigrifo	18	4	-	5	-	-	4	3	7	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																																			
Caballero de semigrifo	-	4	3	4	4	3	3	1	8	2+*																																			
Caballero ejemplar	-	4	3	4	4	3	3	2	8	2+*																																			
Semigrifo	18	4	-	5	-	-	4	3	7	-																																			
Tipo de unidad:	Caballería Monstruosa, Monstruo, Humano.																																												
Tamaño de la peana:	Caballería monstruosa (50x75).																																												
Puntos/miniatura:	67 puntos por miniatura.																																												
Tamaño de la unidad:	2+.																																												
Potencia de unidad:	3 por miniatura.																																												
Armas:	Lanza de caballería. Arma de mano. Pueden sustituir la Lanza de caballería por una Alabarda de forma gratuita.																																												
Armadura:	Armadura de placas. Escudo. Junto al hecho de ir montados en Semigrifo esto se traduce en una tirada de salvación por armadura de 2+ (*: salvo si usan Alabarda en combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso será de 3+ puesto que requiere ambas manos).																																												

- Montura:** Montan en un Semigrifo.
- Grupo de mando:** Músico (+10), Portaestandarte (+20), Caballero Ejemplar (+20). Si la unidad lleva Portaestandarte, éste puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Reglas especiales:** **Miedo.**
Semigrifos. Sólo los personajes montados en Semigrifo pueden unirse a unidades de Caballeros de Semigrifo.

Carro de Guerra Imperial

Fuente: 4ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro de Guerra	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5+
6x Ingeniero	10	3	4	3	3	1	3	1	7	-
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Carro, Humano.

Potencia de unidad: 5.

Tamaño de la peana: Carro (50x100).

Puntos/miniatura: 145 puntos.

Tamaño de la unidad: 1. El Carro de Guerra está tirado por dos Caballos de Guerra y dirigido por seis Ingenieros de dotación.

Armas: Los Caballos tienen pezuñas (Armas de mano). Los Ingenieros tienen un conjunto de armas experimentales (ver regla Plataforma de Ingenieros).

Armadura: El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Reglas especiales:

Carro. Howdah. Objetivo Grande.

Plataforma de Ingenieros. Los seis Ingenieros van equipados con armadura ligera y con una serie de armas experimentales.

- Un Rifle Largo de Hochland.
- Un mosquete de repetición.
- Un trabuco (Mover o disparar; plantilla de llamas, F3, poder de penetración).
- Una alabarda con garfio (Requiere ambas manos; F+1, pero F+2 contra Caballería).
- Un atrapahombres (Requiere ambas manos; Golpe letal).
- Una bola con cadena (Requiere ambas manos; F+3 en primer turno de combate).

Ten en cuenta que mientras estén sobre el Carro puede Mover y disparar (aunque el arma no permita Mover y disparar), ya que aunque el carro se mueva, ellos están quietos apuntando. Obviamente siguen sujetos a la regla universal de no poder marchar y disparar, y si disparan y se necesita tirada para impactar (por ejemplo, el Rifle Largo de Hochland), tendrán un penalizador de -1 por Mover y disparar de la forma habitual. Los Ingenieros montan en el Carro como si fuera una howdah sobre un monstruo. Incluimos algunas aclaraciones:

- Los Ingenieros tienen una tirada de salvación por armadura de 3+ mientras estén subidos en el carro.
- Al disparar contra el Carro, lanza 1D6; con un 5 o 6 el disparo va a los Ingenieros (distribuye aleatoriamente entre ellos), con 1-4 el disparo va al Carro.
- En caso de Aguantar y Disparar, los ingenieros pueden hacerlo con el Rifle Largo de Hochland y el Mosquete de Repetición. Sólo se puede aguantar y disparar si reciben carga por el frontal, como es habitual, aunque las miniaturas estén apuntando hacia atrás.
- Tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, el jugador imperial puede elegir qué ingeniero se retira como baja. Los Ingenieros que no tengan arma de combate cuerpo a cuerpo, luchan con arma de mano. Se debe apuntar qué Ingeniero muere (cada uno tiene una arma distinta).
- Si el Carro es destruido, los Ingenieros forman una nueva unidad de Hostigadores (pero el oponente gana los puntos de victoria del Carro).

Ten en cuenta que los Ingenieros no son inmunes al veneno, así que por cada ataque de proyectiles envenenado que haya impactado con un resultado de 6, deberá determinarse si impacta a la dotación o al carro. Si impacta a la dotación, sus integrantes sufrirán las heridas automáticamente (distribuye aleatoriamente); en cambio, si impacta al carro, se deberá efectuar una tirada con su Fuerza para causar daños.

0-1 Huracanum Celestial

Fuente:

8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Huracanum Celestial	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+
2x Acólito	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad:

Carro, Humano, Hechicero.

Potencia de unidad:	4.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Puntos/miniatura:	205 puntos.
Tamaño de la unidad:	1. El Huracanum está tirado por dos Caballos de Guerra y conducido y manejado por dos Acólitos.
Armas:	Arma de mano.
Armadura:	El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.
Reglas especiales:	<p>Carro.</p> <p>Foco de Azyr. La presencia del Huracanum en el campo de batalla proporciona +1 dado de energía a la reserva de dados de energía del jugador Imperial.</p> <p>Portentos de Batalla. Todas las unidades (y miniaturas individuales) amigas a 15cm o menos del Huracanum (incluidos los Acólitos y las monturas) tienen un +1 a todas sus tiradas para impactar, ya sea por disparos o en combate cuerpo a cuerpo.</p> <p>Tormenta de Shemtek. Si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo, los acólitos pueden activar la maquinaria en cada fase de magia para invocar una tormenta de meteoritos; se trata de un Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Si el hechizo entra, coloca la plantilla grande en cualquier lugar del campo de batalla (en línea de visión del Huracanum) y lanza los dados de artillería y dispersión; si salen Problemas, la Tormenta ha fallado. En caso contrario, todas las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F4. El Huracanum puede mover e invocar la Tormenta de Shemtek (no se considera un disparo, sino un hechizo).</p>

0-1 Luminarca de Hysh

Fuente:	8ª																																												
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Luminarca de Hysh</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>5+</td></tr><tr><td>2x Acólito</td><td>-</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td><td>-</td></tr><tr><td>2x Caballo de guerra</td><td>20</td><td>3</td><td>-</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>3</td><td>1</td><td>5</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Luminarca de Hysh	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+	2x Acólito	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																																			
Luminarca de Hysh	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+																																			
2x Acólito	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-																																			
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-																																			
Tipo de unidad:	Carro, Humano, Hechicero.																																												
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).																																												
Potencia de unidad:	4.																																												
Puntos/miniatura:	175 puntos por miniatura.																																												
Tamaño de la unidad:	1. El Luminarca está tirado por dos Caballos de Guerra y conducido y manejado por dos Acólitos.																																												
Armas:	Arma de mano.																																												
Armadura:	El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.																																												

Reglas especiales: **Carro.**

Foco de Hysh. La presencia del Luminarca en el campo de batalla proporciona +1 dado de dispersión a la reserva de dados de dispersión del jugador Imperial.

Aura de protección. Todas las unidades (y miniaturas individuales) amigas a 15cm o menos de uno o más Luminarcas (incluido el mismo Luminarca) tienen una tirada de salvación especial de 6+. No tiene ningún efecto sobre las miniaturas amigas que ya tenían tirada de salvación especial. Si una unidad está a 15cm o menos de dos o más Luminarcas, no se acumulan las tiradas de salvación especial (sigue siendo de 6+).

Rayo Lumínico de Solheim. Si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo, los acólitos pueden activar la maquinaria en cada fase de magia para invocar un rayo lumínico; se trata de un Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Si el hechizo entra, elige una unidad enemiga en línea de visión del Luminarca; la unidad sufre un impacto como si fuera de un Lanzavirotes (F6, anula armaduras, va atravesando filas y reduciendo en 1 la Fuerza por cada fila, y heridas múltiples 1D3). El Luminarca puede mover y activar el Rayo Lumínico (no se considera un disparo, sino un hechizo).

0-1 Barco Terrestre de clase “Marienburg”

Fuente: 8ª (Tamurkhan)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Barco Terrestre	*	-	-	6	6	7	-	-	-	3+
Tripulación del barco	-	3	3	4	-	-	3	1D6	7	-

Tipo de unidad: Carro, Máquina de guerra, Humano.

Inclusión: El Barco Terrestre de clase Marienburg requiere un personaje Maestro Ingeniero para ser accesible.

Tamaño de la peana: Behemot (100x150).

Potencia de la unidad: 12.

Puntos/miniatura: 260 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 1. Es una especie de Carro con varios miembros de Tripulación (da igual cuántos haya realmente).

Armas: La Tripulación tiene Arma de mano.

Arma de proyectiles: **Culebrina.** El Barco Terrestre tiene un pequeño cañón en su parte frontal. Puede disparar sólo a miniaturas en su línea de visión (ángulo frontal 90°) como un cañón, pero los impactos son de F7. Si obtiene un resultado de Problemas y es destruido, adicionalmente a romperse la Culebrina el Barco Terrestre sufrirá 1D3 heridas sin posibilidad de salvación por armadura ni especial. Puede mover y disparar la Culebrina.

Tiroteo. Además de disparar la Culebrina, la dotación puede asomarse por las ventanas o salir a cubierta y disparar con sus arcabuces. Esto hace que en la fase de disparo, además de la Culebrina, el Barco pueda hacer 1D6 disparos (con 360° de línea de visión), con alcance 45cm, F4 y Poder de penetración. Se puede mover y disparar el Tiroteo. Puede mover y disparar la Culebrina, pero ten en cuenta que no puede pivotar gratuitamente como las máquinas de guerra habituales. Cuando se obtienen Problemas y es destruido, además de romperse en vez de sufrir 1D3 heridas sin TSA pasar a 1 herida sin TSA.

Armadura: El Barco Terrestre tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

Reglas especiales:

Objetivo grande. Miedo. Inmune a desmoralización.

Carro. Hace 1D6 impactos por carga. Sin embargo, debido a su tamaño, no se ve destruido automáticamente por impactos de F7 (hay que tirar para herir, etc).

Tirada de salvación especial de 6+.

Moviendo el Barco. El Barco se mueve gracias a unos ingeniosos sistemas de vapor (hay quien llama al Barco “el hermano menor de los Tanques”). Puedes elegir dos formas de mover el vapor, en la subfase de movimientos obligatorios:

- Baja presión. El barco mueve 3D6cm en línea recta.

- Alta presión. El barco puede pivotar en cualquier dirección y mover 5D6cm en línea recta. Sin embargo, si se obtiene un triple algo ha ido mal; el barco no mueve y debe hacerse una tirada en la Tabla de problemas.

¡Problemas! Si obtienes Problemas con un Barco Terrestre, lanza 1D6 para ver qué ocurre:

1: ¡Abandonen el barco! El Barco resulta destruido. La zona que ocupa se considera Terreno difícil. Cualquier unidad en contacto peana con peana sufre 1D6 impactos F8.

2-3: ¡Arrrgh! El barco se mueve +3D6cm (además de la distancia obtenida) en línea recta. Además, sufre 1D3 heridas automáticas sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura ni especiales.

4-5: ¡Coged el timón! Antes de realizar el movimiento, lanza el dado de dispersión; gira el Barco en la dirección indicada y luego muévelo. Si obtienes un Impacto en el dado de dispersión, han podido coger el timón y activar los frenos de emergencia, así que el Barco no mueve este turno.

6: ¡Boooooom! El Barco explota en un espectáculo pirotécnico propio de la Escuela de Ingeniería de Nuln. Lanza 3D6; toda miniatura (no unidad, miniatura) a esa distancia o menos del Barco (amiga o enemiga) sufre un impacto de F6. No hay “impactos parciales”, toda miniatura a esa distancia se ve afectada. Luego, retira el Barco del juego.

Choque. Si el Barco choca con alguna unidad (amiga o enemiga) causa 1D6 impactos por carga. Si ha sido contra unidad amiga, sepáralos 3cm. Si ha sido contra unidad enemiga, se consideran trabados en combate. Este ataque se realiza con la iniciativa de la tripulación.

El barco en combate. La tripulación tiene Ataques aleatorios (1D6). Adicionalmente, el Barco puede “atropellar” activando sus motores; cada unidad situada en el frontal del Barco recibe 1D6 impactos de F6 con la regla Ataca en Último Lugar. Las unidades situadas en su flanco o retaguardia están a salvo de estos ataques de Atropellar (los ataques de la tripulación se pueden hacer igualmente). Pese a ser máquina de guerra, no es impactado automáticamente, hay que hacer la tirada para impactar contra la tripulación.

Persecución. Dado que el Barco en sí no se mueve, sino que se mueve por vapor, y este no puede generarse de forma involuntaria, el Barco NO puede perseguir. El Barco simplemente es inmune a desmoralización, pero si ha causado las bajas suficientes puede provocar huida en el enemigo.

Perdiendo la última herida. Cuando el Barco pierda su última herida (Sea en la fase que sea), no se sabe cuál será la reacción de la tripulación, así que lanza 1D6 y consulta la tabla de Problemas; con 2-5 el Barco se retira de la forma habitual del juego, pero con un 1 o con un 6

deben seguirse las instrucciones de ¡Abandonen el barco! o de ¡Boooooom!.

0-1 Tanque a Vapor Imperial

Fuente: Rediseño completo

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Tanque de vapor	*	1	-	6	6	10	-	*	-	3+

Tipo de unidad: Máquina de guerra.

Tamaño de la peana: Carro (50x100) o Singular (60x100).

Potencia de unidad: 10.

Puntos/miniatura: 300 puntos.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: Arma de mano (casco de acero y poder de vapor).

Arma de proyectiles: -Cañón principal: Funciona igual que un cañón a todos los efectos, salvo que tiene un alcance máximo de 45cm, Fuerza 8 y en caso de problemas el Tanque de Vapor pierde 1D3 heridas.
-Cañón de vapor: Arma de aliento, Fuerza 2, anula armadura, ataques flamígeros.

Armadura: Tirada de salvación por armadura 3+.

Reglas especiales: **Objetivo grande, Inmune a desmoralización, Terror, 1D6 Impactos por carga.**

Máquina a vapor. A efectos de movimiento, disparo y combate, el tanque de vapor depende de su integridad estructural. Mientras tenga 7 o más heridas, su movimiento es 20, causa 4 impactos en combate cuerpo a cuerpo y puede disparar ambas armas de proyectiles cada turno (y de usarlas lo hará contra el mismo objetivo). Mientras tenga de 4 a 6 heridas, su movimiento es 15, causa 3 impactos en combate cuerpo a cuerpo y puede disparar una de sus armas de proyectiles cada turno, y si tiene menos de 4 heridas, su movimiento es 10, causa 2 impactos en combate cuerpo a cuerpo y no puede disparar sus armas de proyectiles.

Movimiento del Tanque de Vapor. El movimiento del tanque de vapor es similar al de un carro, por lo que no puede marchar, y pivota como lo haría un carro.

Tanque de Vapor y Combate. En combate cuerpo a cuerpo el tanque de vapor impacta y es impactado automáticamente.

Casco de acero y poder de vapor. Ataca en último lugar, e inflige 2, 3 o 4 impactos (en función de sus heridas restantes) de Fuerza 6. Estos impactos se distribuyen como impactos por carga y sólo hacia el frontal. Si al principio de su fase de movimiento se encuentra trabado y no es por el frontal, puedes girar el tanque de vapor sobre sí mismo para que quede trabado por el frontal.

Particularidades del Tanque de Vapor. El tanque no dispone de 360 grados de visión, el tanque de vapor no puede arrasar ni perseguir, no resulta destruido por impactos de Fuerza 7 o superior, es inmune a ataques envenenados y supera automáticamente todos los chequeos de atributos menos los de Iniciativa que los falla.

PERSONAJES ESPECIALES

Aldebrand Ludenhof, Conde Elector de Hochland

Fuente: 4ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Aldebrand Ludenhof	-	5	5	5	4	3	5	3	9	2+
Caballo de guerra	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Inclusión Puedes incluir a Aldebrand Ludenhof, Conde Elector de Hochland, como una opción de Comandante en tu ejército. Aldebrand Ludenhof debe ser el General. No puedes incluir otro Conde Elector en el ejército, salvo Karl Franz.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Puntos/miniatura: 260 puntos.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: **Colmillo rúnico.** Arma de mano. Hiere automáticamente. Anula armaduras.

Armadura: Armadura de placas.

Montura: Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).

Reglas especiales: **El Halcón.** El halcón que Aldebrand lleva en su muñeca está entrenado para lanzarse contra su agresor y atacarle con el pico y las garras. Trata el halcón como un arco largo que puede tener los mismos objetivos que un Rifle Largo de Hochland, es decir, puede “disparar” a cualquier objetivo que pueda ver (incluso un personaje / campeón dentro de una unidad, la dotación de una máquina de guerra, un carro, un jinete montado en monstruo...) pero si utiliza esta habilidad especial deberá aplicar un -1 al impactar. El modificador de -1 que normalmente se aplica para disparar a una miniatura no se aplica aquí (pero los demás sí), y un personaje / campeón no puede beneficiarse de la regla “¡Cuidado, Señor!”. Ten en cuenta que el Halcón no es un arma mágica sino algo que se usa en la fase de disparo, así que no le afectan las reglas y hechizos que afectan a armas de disparo (como Señor de la Lluvia), pero sí hay que tener en cuenta que Aldebrand necesita línea de visión hacia su objetivo.

Estandarte mágico. Una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Arcabuceros, Espadachines, Lanceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Ar-Ulric Emil Valgeir, Sumo Sacerdote de Ulric

Fuente: 6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ar-Ulric Emil Valgeir	10	5	3	4	4	3	5	4	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Personaje especial.

Inclusión	Puedes incluir a Ar-Ulric Emil Valgeir, Sumo Sacerdote de Ulric como una opción de Comandante en tu ejército. No puedes incluirlo si en el ejército está Volkmar el Despiadado.
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).
Puntos/miniatura:	325 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	<p>Hacha Martillo de Skoll. Arma de mano. Tras el despliegue, cuando se determinen los hechizos, lanza 1D6 para ver el efecto del Hacha Martillo de Skoll (siempre cuenta como arma mágica):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1-3: El Hacha proporciona F+2. - 4-5: El portador obtiene Golpe Letal. - 6: Emil Valgeir tiene F+2 y, adicionalmente, gana +1D3 ataques adicionales cuando carga.
Armadura:	Armadura del Lobo. Armadura de placas (Tirada de salvación por armadura de 4+) que, además, proporciona una tirada de salvación especial de 5+ y Resistencia a la magia (1). Además, tanto el portador como la unidad son Inmunes a ataques flamígeros.
Equipo mágico:	<p>Daga de Hielo. Cada vez que el Sacerdote o Sumo Sacerdote rezan una plegaria, puede sumar el bonificador por filas de la unidad en la que estén incluidos al nivel de energía de la plegaria.</p> <p>Colmillo de Lobo Invernal. Un sólo uso. Un Sacerdote o Sumo Sacerdote puede tener varios Colmillos de Lobo Invernal. Declara su uso antes de rezar una plegaria. La plegaria se lanza con Fuerza Irresistible.</p>
Reglas especiales:	<p>Plegarias a Ulric.</p> <p>Muerte a los Débiles.</p> <p>Don del Lobo Invernal. +2 dados de dispersión a la reserva de dados de dispersión del ejército. Puede lanzar 2 Plegarias a Ulric por fase de magia, y con nivel 3 de energía. Además, si lanza una Plegaria que permanece en juego, no “desaparece” si se lanza otra Plegaria que permanezca en juego, pero sí si resulta dispersada o si Ar-Ulric intenta lanzar otra vez la misma Plegaria. Ten en cuenta que hay plegarias que desaparecen si el Ar-Ulric lanza otra Plegaria sobre un objetivo con una Plegaria ya activa.</p>

Baltazar Gelt, Patriarca Supremo

Fuente:	6ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Baltazar Gelt</td><td>10</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>9</td><td>-</td></tr><tr><td>Pegaso</td><td>20</td><td>3</td><td>0</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>4</td><td>2</td><td>6</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Baltazar Gelt	10	3	3	3	4	3	3	1	9	-	Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Baltazar Gelt	10	3	3	3	4	3	3	1	9	-																								
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6	-																								
Tipo de unidad:	Baltazar es Infantería, Humano, Hechicero, Personaje especial. El Pegaso es Monstruo, Animal.																																	
Inclusión:	Puedes incluir a Baltazar Gelt como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.																																	
Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50).																																	
Puntos/miniatura:	450 puntos (400 por Baltazar, 50 por el Pegaso).																																	
Potencia de la unidad:	4 (3 del Pegaso y uno de Baltazar).																																	

Tamaño de la unidad: 1.

Magia: Baltazar es un Hechicero de nivel 4 que conoce todos los hechizos del Saber del Metal.

Armas: Arma de mano.

Montura: Baltazar Gelt monta en un Pegaso.

Equipo mágico: **Báculo de Volans.** Este objeto mágico pertenecía a Volans, el más grande hechicero humano de todos los tiempos, que aprendió magia del Gran Mago Teclis de Ulthuan durante la Gran Guerra contra el Caos. Justo después de realizar la tirada para lanzar un hechizo o para dispersar, el portador puede escoger uno de los dados lanzados e incrementar su resultado en 1. Solo entonces se calcula la tirada total. Esto es especialmente útil porque hace las Disfunciones y dispersiones fallidas automáticamente menos probables (tendrías que sacar tres 1s) y hace las Fuerzas Irresistibles y dispersiones automáticas más sencillas (si sacas un 5 y un 6, puedes convertir ese 5 en un 6 para lograrlo).

El Manto Iridiscente. Esta capa mística crea una serie de imágenes del mago y su montura que giran en torno a él envueltas en un torbellino de color y confunden a todo aquel que le ataque con armas de proyectiles. Baltazar y su pegaso tienen una tirada de salvación especial 3+ contra proyectiles (incluso armas de plantilla y proyectiles mágicos).

Amuleto de Oro Marino. Se trata de un ancestral artefacto élfico encontrado por Baltazar en las ruinas de una de las colonias que abandonaron los Elfos en la costa de Estalia. El amuleto protege a su portador de la magia. Resistencia a la magia (1) para Baltazar y su pegaso. También añade el dado de dispersión contra hechizos que le afecten aunque no sea su objetivo (por ejemplo efectos de área).

Reglas especiales (Baltazar): **Al-kahest.** Baltazar porta un vial con una sustancia alquímica muy ácida, el cual lanzar a sus enemigos. Arma arrojadiza. Alcance 15 cm. Si impacta causa una herida con un 4+ que anula armaduras. No es un arma mágica que pueda anularse (por ejemplo con Anulación de Vaul) sino unos frascos alquímicos. Tampoco causa impactos mágicos pero puede herir a cualquier cosa (máquinas de guerra, criaturas etéreas...).

Panacea Universalis. En vez de lanzar el Al-kahest puede usar la fase de disparo para sanar una herida propia o de su pegaso. No se trata de un objeto mágico sino de una regla especial.

Reglas especiales (Pegaso): **Volar.**

Boris Todbringer, Conde Elector de Middenland

Fuente: 6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Boris Todbringer	-	6	1	4	4	3	5	3	9	1+
Caballo de guerra	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión:	Puedes incluir a Boris Todbringer, Conde Elector de Middenland, como una opción de Comandante en tu ejército. Boris Todbringer debe ser el General. No puedes incluir otro Conde Elector en el ejército, salvo Karl Franz.
Puntos/miniatura:	278 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	Colmillo rúnico. Arma de mano. Hiere automáticamente. Anula armaduras.
Armadura:	Armadura de placas. Escudo.
Montura:	Caballo de guerra con barda (la reducción del movimiento ya está reflejado en su perfil).
Equipo mágico:	Talismán de Ulric. Talismán. Al inicio de cada turno de cada jugador, si Boris Todbringer está aún vivo y le quedan menos de 3 heridas, recupera las heridas que ha perdido (y pasa a tener 3 heridas de nuevo). Además, Boris es Inmune a psicología y tiene Resistencia a la Magia (1).
Reglas especiales:	Estandarte mágico. Una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Espadachines, Lanceros, pero no Arcabuceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Elspeth Von Draken, Matriarca de la Orden Amatista

Fuente:	8ª (Tamurkhan)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Elspeth Von Draken	10	3	3	3	3	3	4	2	10	-
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Hechicero, Personaje especial.										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										
Inclusión:	Puedes incluir a Elspeth von Draken, Magister de la Orden Amatista, como una opción de Comandante más dos opciones de Héroe en tu ejército.										
Puntos/miniatura:	680 puntos (360 por Elspeth, 320 por el Dragón).										
Tamaño de la unidad:	1.										
Potencia de unidad:	7 (6 del dragón carmín más uno de Elspeth)										
Magia:	Elspeth es una hechicera de nivel 4 y conoce los seis hechizos del Saber de la Muerte.										
Armas:	Guadaña pálida. Una guadaña pálida más hecha de sombras que de sustancia, esta arma que según algunas fuentes fue fabricada por la propia Elspeth está imbuida del poder de Shyish, el viento de la muerte, focalizándolo y concentrándolo bajo su voluntad. Alabarda (+1 F, ocupa ambas manos). Además, la Guadaña proporciona a Elspeth un +1 a todas sus tiradas para intentar dispersar hechizos.										
Montura:	Elspeth von Draken monta en un enorme Dragón Carmín.										

Equipo mágico: **Reloj de Arena.** Este antiguo reloj es un artefacto que se dice que la arena que contiene es en realidad los restos de un antiguo dios, y que Von Draken ha dedicado mucho tiempo de su larga vida estudiando sus misterios. Con ella ha perfeccionado alguna especie de control sobre el tiempo y la muerte. Objeto hechizado. Puede usarse 1D3 veces en la partida. Elspeth (o su Dragón) pueden repetir un dado D6, sea una tirada para impactar, un chequeo de atributo, o parte de una tirada múltiple (p.e. 2D6), como un dado de un chequeo de Desmoralización, un dado de un lanzamiento de un hechizo, un dado de la tirada en la tabla de disfunciones, etc. Si al final de turno no ha usado el Reloj para repetir una tirada, Elspeth puede curarse una herida hecha con anterioridad (este turno o un turno anterior); este “curar heridas” sólo puede hacerse si Elspeth sigue con vida (cura, no resucita) y sólo puede hacerse sobre Elspeth, no sobre su Dragón.

Reglas especiales (Elspeth): **Entre dos mundos.** El cuerpo de Von Draken está tan fusionado con los terribles poderes mágicos que está situada entre la vida y la muerte a la vez, en ocasiones pareciéndose más a un espectro que a un humano. Elspeth es Inmune a psicología. Además, todas las tiradas para herir a Elspeth se resuelven con un -1 a la tirada. Además, a efectos de reglas especiales y hechizos, Elspeth se considera como si tuviera los tipos No Muerto y Demonio (aunque no sea Demonio ni esté muerta).

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Dragón Carmín	15	6	0	6	6	6	3	5	8	3+

Tipo de unidad: Monstruo, Dragón, Animal.

Armas: Garras (arma de mano).

Arma de proyectiles: Escupir llamas. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros. Cualquier unidad enemiga que reciba 1 o más bajas a causa de este ataque deberá hacer un chequeo de pánico.

Armadura: El Dragón tiene una tirada de salvación por armadura de 3+ gracias a su piel escamosa.

Reglas especiales (dragón): **Volar. Terror. Objetivo grande. Inmune a psicología.**

Jubal Falk

Fuente: 8ª (Tamurkhan)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jubal Falk	10	5	5	4	4	3	5	3	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Inclusión: Puedes incluir a Jubal Falk como una opción de Héroe en tu ejército.

Puntos/miniatura: 135 puntos.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: Arma de mano. Lleva además Pistola (por lo que combate con dos armas de mano).

- Arma de proyectiles:** Rifle largo de Hochland.
- Armadura:** Armadura de placas.
- Equipo mágico:** **Balas de mercurio.** Un solo uso. Jubal puede colocar las balas de mercurio una vez por partida en su Rifle Largo. Declara su uso antes de hacer la tirada para impactar. El disparo se resuelve con F6, Poder de penetración y Heridas múltiples (2).
- Reglas especiales:** **Unido(Arcabuceros).** Debes incluir una unidad de Arcabuceros en tu ejército (cuentan para el límite de unidades básicas del ejército) de, al menos, nueve Arcabuceros. Jubal debe desplegar junto a esa unidad y no puede abandonar la unidad de forma voluntaria.
- Acorazados de Nuln.** Los Arcabuceros que lidera Jubal son los Acorazados de Nuln. Cuestan +3/m respecto a los Arcabuceros normales y llevan Armadura pesada. Pueden elegir grupo de mando y opciones de la forma habitual.
- Disciplina con la pólvora.** Tanto Jubal Falk como sus Acorazados de Nuln pueden repetir los resultados de 1 en las tiradas para impactar con armas de proyectiles.

Karl Franz, Emperador de la Humanidad

- Fuente:** 6ª (Tormenta del Caos)
- | Unidad | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | TSA |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|
| Karl Franz | 10 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 10 | 4+ |
- Tipo de unidad:** Infantería, Humano, Personaje especial.
- Tamaño de la peana:** Carro (50x100).
- Inclusión:** Puedes incluir a Karl Franz, Emperador, como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército. Karl Franz debe ser el General; si incluyes cualquier otro personaje que deba ser el General (por ejemplo, un Conde Elector), perderá esa regla (todos hacen caso al Emperador).
- Puntos/miniatura:** 845 puntos (620 por Karl Franz, 225 por Garra de Muerte).
- Tamaño de la unidad:** 1.
- Armas:** **Ghal-Maraz.** Ghal Maraz, que en la lengua de los Enanos significa "rompecráneos", es el legendario martillo que empuñó Sigmar en la época en que se forjó el Imperio, hace dos mil quinientos años. Entregado a Sigmar por el Rey Kurgan en agradecimiento por rescatar al Enano y a sus compañeros de los Orcos, Ghal Maraz es demasiado potente para que ni el herrero rúnico más hábil pueda hacer una réplica. Arma de mano. Su portador gana A+2 (para un total de 5). Todos los impactos hieren automáticamente. Anula armaduras. Heridas múltiples (1D3). Si incluyes a Valten, Avatar de Sigmar (o a Valten, Elegido de Sigmar) en el mismo ejército, éste llevará Ghal-Maraz, por lo que Karl Franz luchará con su Colmillo Rúnico. Reduce en -80 puntos el coste de Karl Franz (Karl Franz cuesta 540; con Garra de Muerte sube a 765 puntos).
- Armadura:** Armadura de placas.

Montura: El Emperador monta a su fiel grifo Garra de Muerte. El vínculo entre ambos es tan fuerte que Garra de Muerte supera automáticamente el chequeo de Liderazgo si Karl Franz muere; además, en ese caso, Garra de Muerte odia al personaje o unidad que haya destruido a Karl Franz.

Equipo mágico: **Sello de Plata.** Este sello protege de los golpes más mortíferos e incluso contrarresta los hechizos mágicos lanzados contra el Emperador. El Mago Guerrero Fredrik von Tarnus construyó este artefacto para Magnus el Piadoso tras la Gran Guerra contra el Caos. Talismán. Proporciona a Karl Franz y a su montura una Tirada de salvación especial de 4+ y Resistencia a la Magia (3). Además, cualquier tirada para impactar (en disparo o en combate) contra el Emperador o su montura tiene un -1 a la tirada para impactar.

Reglas especiales (Karl Franz): **Líder de los Hombres.** La presencia y el coraje impávido del Emperador elevan la moral de sus soldados, inspirando valientes actos de heroísmo hasta los guerreros más humildes. Karl Franz y Garra de Muerte son Inmunes a pánico. Cualquier unidad amiga a 45cm o menos de Karl Franz puede usar su Liderazgo (en vez de los habituales 30cm). Además, cualquier unidad amiga que use el Liderazgo de Karl Franz puede repetir los chequeos de psicología fallados (no de desmoralización).

Reiksguard. Karl Franz está protegido por los caballeros de la Reiksguard y él mismo dirige la orden entera. Puedes incluir Grandes Espaderos o Reiksguard a pie como unidad básica en vez de especial. Hasta la mitad, redondeando hacia arriba, de las unidades de Caballería Imperial (sin tener en cuenta las caballerías de una Orden Famosa) pueden convertirse en unidades del Círculo Interior (en vez de ser una única unidad).

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Garra de muerte	15	6	0	5	5	4	5	4	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Grifo.

Potencia de unidad: 4 (5 cuando va montado por Karl Franz).

Tamaño de la peana: Carro (50x100).

Armas: Arma de mano.

Reglas especiales: **Volar. Terror. Objetivo grande.**

Kurt Helborg, Gran Maestro de la Reiksguard

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kurt Helborg	-	7	5	4	4	3	6	4	9	2+
Caballo de guerra con 18 barda	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión: Puedes incluir a Kurt Helborg, Gran Maestro de la Reiksguard, como una opción de Comandante en tu ejército.

Puntos/miniatura: 370 puntos.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: **Colmillo rúnico de Solland.** Tras la destrucción de la provincia de Solland a manos de Gorbád Garra'ierro el Colmillo Rúnico se perdió durante años, hasta que fue encontrado y devuelto al Imperio. Al no haber un Conde Elector de Solland para empuñarlo, se decretó que el Emperador sería el propietario de esta arma encantada. Pronto se convirtió en tradición que el Emperador confiase el Colmillo Rúnico al cuidado de uno de los mayores héroes del Imperio, y dicho honor recae actualmente en el Gran Mariscal, Kurt Helborg. Arma de mano. Hierde automáticamente. Anula armaduras. Es un Colmillo Rúnico, así que no puedes incluir otro Colmillo Rúnico (arma de Conde Elector) en tu ejército.

Armadura: **Armadura del Alba.** Es una armadura de acero estaliano forjado encantada por los Hechiceros Dorados para que cualquier daño sufrido desaparezca. Armadura de placas (TSA 4+). Además, permite a su portador repetir las tiradas de salvación por armadura fallidas. (Es el mismo objeto mágico de la lista genérica, así que ningún otro personaje puede llevar este objeto).

Montura: Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).

Equipo mágico: **Sello de Sigmar.** El símbolo de Sigmar puede tomar muchas formas, como el cometa de dos colas, el martillo, la corona o el grifo. Otorga al portador y a su unidad resistencia a la magia (1). (Es el mismo objeto mágico de la lista genérica, así que ningún otro personaje puede llevar este objeto).
Bastón de Mando. Cuando la batalla parezca perdida, el portador puede invocar los poderes del Bastón para convertir una huida en una fuerte resistencia. Un solo uso. En el primer combate que pierda el portador o la unidad, no huye. Se considera que ha pasado el chequeo de Liderazgo sin necesidad de tirar los dados (incluso en casos que tuviera que huir automáticamente). (Es el mismo objeto mágico de la lista genérica, así que ningún otro personaje puede llevar este objeto).

Reglas especiales: **Inmune a psicología.**
Gran Maestre de la Reiksguard. Kurt es el Gran Maestre de la Reiksguard, así que si se incluye en una unidad de la Reiksguard, ambos serán inmunes a psicología (aunque ambos seguirán siendo Tozudos). Kurt es el Campeón del Emperador, así que a diferencia de los demás Grandes Maestres puede unirse a unidades de Caballería de otras órdenes que no sean la Reiksguard (pero en ese caso la unidad no es inmune a psicología).

Lietpold el Negro, el Tres Veces Maldito

Fuente: 8ª (Tamurkhan)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lietpold el Negro	-	7	4	4	4	3	5	3	9	1+
Caballo de guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).
Inclusión:	Puedes incluir a Lietpold el Negro, el Tres Veces Maldito, como una opción de Comandante en tu ejército. Lietpold debe ser el General.
Puntos/miniatura:	230 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	Espada Proasangrienta. Se dice que Proasangrienta fue una espada saqueada de una carretilla perdida por las Tierras Fronterizas. También hay quien dice que fue parte del pago a Lietpold por parte de un maestro oscuro por cierto trabajo. Sea como sea, esta espada negra quema con su contacto y se mueve como el fuego cuando ataca como el rayo. Arma de mano. Lietpold Siempre ataca primero y sus heridas causan Heridas múltiples (1D3).
Montura:	Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).
Armadura:	Armadura de placas. Escudo.
Reglas especiales:	<i>Bendición de Lethe.</i> Lietpold se ha gastado una fortuna en hechizos y encantamientos, provenientes de dudosos orígenes, con el fin de protegerle de todo mal, preservar su vida y mantenerlo eternamente joven. Sin embargo, esta magia es demasiado insegura, y se arriesga a terribles agonías si fallan. Lietpold tiene una Tirada de salvación especial de 3+. Sin embargo, si falla una tirada de salvación especial pasará a tener R2 y L7 hasta el final de la partida. <i>Carga Asesina.</i> Lietpold sólo se puede unir a unidades de Caballería Imperial (que no pueden ser de ninguna Orden famosa). Lietpold y la unidad a la que se haya unido tienen A+1 en carga (pero sólo los jinetes). <i>Renombre Oscuro.</i> La reputación de Lietpold como general es de alguien serio, competente y que no duda en castigar a los que le fallan como a premiar a los que realmente han luchado bien. Así que suele estar rodeado de guerreros tan diestros en combate que no pararán hasta obtener la victoria. Sin embargo, su fama es tal en el Imperio que ningún Conde en su sano juicio contaría con él si no es para colgar su cabeza de una estaca. Si Lietpold está en el ejército, puede tomar una única unidad básica del libro de ejército de Bretonia, Enanos o Reinos Ogros (como "proscritos"); contarán como unidad Básica en el ejército y estarán sujetas a sus reglas habituales (por ejemplo, los Caballeros del Reino usarían la formación en punta de lanza o no podrías incluir Barbaslargas porque no tienes Guerreros Enanos). Pueden llevar cualquier configuración de equipo, pero no pueden elegir objetos mágicos (como estandarte mágico). Por otra parte, no puedes incluir personajes que Deban ser el General (ni siquiera Karl Franz), ni Sacerdotes (esto incluye a Luthor Huss), ni Archilectores, ni Grandes Maestres, ni Tanques a Vapor.

Ludwig Schwarzhelm, El Paladín del Emperador

Fuente: 6ª (Revista Troll)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ludwig Schwarzhelm	-	6	5	4	4	2	5	4	8	2+

	Caballo de guerra con 18 3 - 3 - - 3 1 5 - barda
Tipo de unidad:	Caballería, Humano, Personaje especial.
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).
Inclusión:	Puedes incluir a Ludwig Schwarzhelm, el Paladín del Emperador, como dos (2) opciones de Héroe en tu ejército.
Puntos/miniatura:	220 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	Espada de la Justicia. La Espada de la Justicia tradicionalmente es empuñada en la batalla por el Campeón personal del Emperador. Arma de mano. Ludwig puede repetir las tiradas para herir falladas.
Armadura:	Armadura de placas.
Montura:	Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).
Equipo mágico:	Estandarte del Emperador. Ludwig Schwarzhelm tiene la responsabilidad de llevar uno de los estandartes personales del Emperador. Este magnífico estandarte está tejido con magias sutiles de modo que los corazones de todos los auténticos soldados del Imperio que posen sus ojos en él se vean henchidos de coraje. Todos los combates librados a 30cm o menos de Ludwig pueden sumar +1 a la Resolución del combate.
Reglas especiales:	El Heraldo del Emperador. Ludwig es el Portaestandarte de Batalla del ejército, así que no puedes incluir un Capitán que sea Portaestandarte de Batalla.

Luthor Huss, Profeta de Sigmar

Fuente:	6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Luthor Huss	-	5	3	4	4	3	5	3	9	3+
	Caballo de guerra	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Tipo de unidad:	Caballería, Humano, Personaje especial.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Inclusión:	Puedes incluir a Luthor Huss como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.										
Puntos/miniatura:	300 puntos.										
Tamaño de la unidad:	1.										
Armas:	Arma a dos manos.										
Armadura:	Armadura pesada.										
Montura:	Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).										

- Reglas especiales:**
- El elegido de Sigmar.** Luthor tiene una Tirada de salvación especial 4+ y causa miedo.
 - Bendición de Sigmar.** Añade dos dados de dispersión a la reserva del ejército.
 - Furia Justiciera.** El personaje y su unidad tienen odio a los enemigos en cualquiera de los siguientes ejércitos: Mortales del Caos, Bestias del Caos, Demonios del Caos, Enanos del Caos, Reyes Funerarios, Condes Vampiro, Skaven y Culto de Slaanesh (Elfos Oscuros) (incluso aunque fueran Inmunes a psicología por algún hechizo, efecto o regla, e incluso a personajes unidos a la unidad). Sólo puede unirse a unidades de tipo Humano, y no puede unirse a unidades de Kislev (Lanceros Alados, Arqueros kislevistas), ni a Caballeros del Lobo Blanco o Guardia Teutógena.
 - Plegarias a Sigmar.** Luthor es un Sacerdote de Sigmar y puede lanzar una Plegaria de Sigmar por turno , pero a diferencia de los Sacerdotes sus plegarias son con nivel de energía 4. Luthor no es un Archilector.

Magnus el Piadoso, Salvador del Imperio

Fuente: 4ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Magnus el Piadoso	-	5	5	4	4	3	5	3	10	1+
Caballo de guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión: Puedes incluir a Magnus el Piadoso, Salvador del Imperio, como una opción de Comandante en tu ejército. Debe ser el General.

Puntos/miniatura: 450 puntos.

Armas: **Ghal-Maraz.** Ghal Maraz, que en la lengua de los Enanos significa “rompecráneos”, es el legendario martillo que empuñó Sigmar en la época en que se forjó el Imperio, hace dos mil quinientos años. Entregado a Sigmar por el Rey Kurgan en agradecimiento por rescatar al Enano y a sus compañeros de los Orcos, Ghal Maraz es demasiado potente para que ni el herrero rúnico más hábil pueda hacer una réplica. Arma de mano. Su portador gana A+2 (para un total de 5). Todos los impactos hieren automáticamente. Anula armaduras. Heridas múltiples (1D3).

Armadura: Armadura de placas. Escudo.

Montura: Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).

Reglas especiales: ***Estandarte mágico.** Una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Arcabuceros, Espadachines, Lanceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.*
***Líder de los Hombres.** Magnus y la unidad a la que se haya unido son Inmunes a desmoralización.*
***Protección Divina de Sigmar.** Magnus puede repetir todas las tiradas de salvación por armadura falladas, tiene Resistencia a la Magia (2) y una tirada de salvación especial de 4+.*
***Ejército de Magnus.** Magnus vivió hace más de 200 años, por lo que si incluyes a Magnus el Piadoso en el ejército no puedes incluir ningún otro personaje especial.*

Markus Wulfhart

Fuente: 8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Markus Wulfhart	10	5	5	4	4	2	5	3	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Inclusión: Puedes incluir a Markus Wulfhart como una opción de Héroe en tu ejército.

Puntos/miniatura: 170 puntos.

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles: ***Arco Ámbar.** Arco largo. Heridas múltiples (1D3). Además, contra miniaturas de tipo Monstruo, hiere a 4+ independientemente de la Resistencia del monstruo. La tirada de salvación por armadura no se ve afectada. Si el monstruo tiene alguna regla que haga que se hiera a otro resultado (p.e. siempre es herido con 5+), prevalece la regla del Monstruo.*

Reglas especiales: ***Inmune a psicología. Explorador.***
***Cazamonstruos.** Markus puede repetir todas las tiradas falladas para impactar a distancia contra miniaturas de tipo Monstruo.*
***Cazadores de Markus.** Si lo deseas, Markus puede desplegar junto a una unidad de Batidores del ejército. Mientras Markus siga presente en esa unidad, la unidad es Inmune a psicología y se ven sujetos a la regla Cazamonstruos.*

Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland

Fuente: 6ª (White Dwarf 91)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Marius Leitdorf	-	6	5	5	4	3	5	3*	9	2+
Caballo de guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión:	Puedes incluir a Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland, como una opción de Comandante en tu ejército. Marius Leitdorf debe ser el General. No puedes incluir otro Conde Elector en el ejército, salvo Karl Franz.
Puntos/miniatura:	280 puntos.
Armas:	<p>Colmillo rúnico de Averland. Arma de mano. Hierde automáticamente. Anula armaduras. Es un Colmillo Rúnico, así que no puedes incluir otro Colmillo Rúnico (arma de Conde Elector) en tu ejército.</p> <p>Daga. Esto proporciona a Marius un ataque adicional. Sin embargo debes usar un dado de otro color para el ataque de la Daga, ya que este ataque adicional no se hace con el Colmillo rúnico (así que ni hierde automáticamente, ni anula armaduras). Ten en cuenta que la Daga no es un objeto mágico.</p>
Armadura:	Armadura de placas.
Montura:	Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).
Reglas especiales:	<p>Furia Asesina.</p> <p>Estandarte mágico. Una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Arcabuceros, Espadachines, Lanceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.</p>

Rutgar, General Imperial

Fuente:	5ª (Ídolo de Gorko)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Rutgar	-	5	5	4	4	3	5	3	9	1+
	Caballo de guerra	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Tipo de unidad:	Caballería, Humano, Personaje especial.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Inclusión:	Puedes incluir a Rutgar, General Imperial, como una opción de Comandante en tu ejército. Rutgar debe ser el General y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General.										
Puntos/miniatura:	175 puntos.										
Tamaño de la unidad:	1.										
Armas:	Lanza Estelar. Rutgar es famoso por los numerosos torneos en que ha salido vencedor. No sólo ha conseguido grandes honores a lo largo y ancho del Imperio, sino también en Bretonia. En uno de estos torneos ganó una Lanza Estelar, que se dice posee una punta de lanza de mithril forjada por los Elfos. Actualmente empuña orgullosamente esta arma en el combate. Lanza de Caballería (F+2 en carga). Sin embargo, la Lanza Estelar proporciona F+3 en carga en vez del habitual F+2. Arma de mano.										
Armadura:	Armadura de placas. Escudo.										
Montura:	Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).										

Theodore Bruckner, Campeón de Nuln

Fuente: 8ª (Tamurkhan)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Theodore Bruckner	10	5	5	4	4	3	4	3	9	4+
Semigrifo	18	4	0	5	4	3	4	3	7	-

Tipo de unidad: Theodore es Infantería, Humano, Personaje especial. El Semigrifo es Monstruo, Grifo.

Tamaño de la peana: Caballería Monstruosa (50x75).

Inclusión: Puedes incluir a Theodore Bruckner, Campeón de Nuln, como una opción de Comandante en tu ejército. Theodore no puede ser el General del ejército.

Puntos/miniatura: 210 puntos (160 de Theodore, 50 del Semigrifo).

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: **Perdición de Mentirosos.** Durante siglos esta espada ha sido para el Campeón de Nuln, usada para decapitar cuando la justicia lo ha requerido (en lugar de la tradicional hacha). Bruckner usa este enorme espadón tan fácilmente como un humano común usaría una espadita, y muchos disidentes, renegados e incluso rivales políticos de la Condesa han perecido notando el filo de esta espada en su cuello. Arma de mano. Theodore tiene un +1 a sus tiradas para impactar y +1 a sus tiradas para herir.

Lanzatormenta. Con la punta hecha a partir de hierro meteórico y grabada con las runas de los cielos, esta lanza de caballería golpea a sus objetivos con la fuerza de los rayos. Lanza de Caballería (F+2 en carga). Un solo uso. Golpe letal. Ten en cuenta que eso significa que el primer turno en que Theodore cargue, lo hará con F+2 y Golpe Letal, pero en los demás combates luchará con Perdición de Mentirosos.

Arma de proyectiles: Pistola.

Armadura: Armadura de placas.

Montura: Theodore monta en un Semigrifo (y, por tanto, puede unirse a unidades de Caballeros de Semigrifo)

Equipo mágico: **Amuleto en llamas.** Regalo de Elspeth von Draken para protegerlo de los hechizos enemigos, esta gema negra posee poderes inimaginables... algunos de ellos conocidos sólo por Elspeth. **Talismán.** Theodore tiene una Tirada de salvación especial de 5+. Además, si Theodore muere en combate cuerpo a cuerpo (no por proyectiles, ni como resultado de una persecución), la miniatura que haya hecho la última herida a Theodore sufre 1D6 heridas que Anulan armadura.

Reglas especiales Miedo.
(Semigrifo):

Thyrus Gormann, Patriarca del Colegio de Fuego

Fuente: Web USA

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Thyrus Gormann	-	4	3	4	4	3	4	2	9	5+
Caballo de guerra con	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

	barda
Tipo de unidad:	Caballería, Humano, Hechicero, Personaje especial.
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).
Inclusión:	Puedes incluir a Thyrus Gormann, Magister del Colegio del Fuego como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.
Puntos/miniatura:	500 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Magia:	Thyrus es un Hechicero de nivel 4 que conoce todos los hechizos del Saber del Fuego.
Armas:	Espada brillante. Esta espada brilla con una luz tan intensa que a veces la espada prende en llamas. Arma de mano. Además, al comienzo de cada turno de cada jugador la Espada lanza el hechizo Espada Ígnea de Rhuin. El enemigo no puede dispersarlo cuando se lanza, pero sí en la fase de magia (cuenta como si se hubiera lanzado con un nivel de energía igual a su dificultad). Thyrus NO puede lanzar el hechizo Espada Ígnea de Rhuin sobre sí mismo.
Montura:	Caballo de guerra con barda (la reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).
Equipo mágico:	Báculo del Fuego. Este báculo canaliza la energía de la magia del fuego y hace que los hechizos de Thyrus tengan un alcance mayor. Este báculo canaliza la energía de la magia del fuego y hace que los hechizos de Thyrus tengan un alcance de 30cm más. Ten en cuenta que esto permite a Thyrus lanzar el hechizo Espada Ígnea de Rhuin a cualquier personaje amigo a 30cm o menos. La Piedra de Fuego de Agni. Es una piedra que aún arde debido a los fuegos volcánicos que se utilizaron para crearla. Funciona igual que una Piedra de energía, pero puede ser utilizada una vez en cada fase de magia de su portador en vez de una sola vez por batalla. El Rubí en Llamas. Las energías de este poderoso elemento se manifiestan en forma de intensas llamas que envuelven al hechicero protegiéndolo y otorgándole vigor. Thyrus tiene una Tirada de salvación especial de 5+.
Opciones:	Patriarca Supremo. Puedes querer incluir a Thyrus en el período en el que era Patriarca Supremo. En tal caso, Thyrus cuesta +70 puntos y sustituye el Báculo del Fuego por el Báculo de Volans. Ten en cuenta que si incluyes a Thyrus como Patriarca Supremo, no puedes incluir a Baltazar Ghelt en el ejército (aún es un novato). Báculo de Volans. Este objeto mágico pertenecía a Volans, el más grande hechicero humano de todos los tiempos, que aprendió magia del Gran Mago Teclis de Ulthuan durante la Gran Guerra contra el Caos. Justo después de realizar la tirada para lanzar un hechizo o para dispersar, el portador puede escoger uno de los dados lanzados e incrementar su resultado en 1. Solo entonces se calcula la tirada total. Esto es especialmente útil porque hace las Disfunciones y dispersiones fallidas automáticamente menos probables (tendrías que sacar tres 1s) y hace las Fuerzas Irresistibles y dispersiones automáticas más sencillas (si sacas un 5 y un 6, puedes convertir ese 5 en un 6 para lograrlo).

Reglas especiales: *Señor del Fuego.* Thyrus conoce los seis hechizos del Saber del Fuego. Además, las Bolas de fuego lanzadas por Thyrus causan 1D6+1 impactos y su hechizo Explosión ardiente causa 2D6+2 impactos. Su Deflagración infernal empieza produciendo 1D6+1 impactos y Thyrus lanza 1D6+1 dados cada vez que tiene que volver a obtener un resultado con los dados debido a los efectos de este hechizo.

Valmir Von Raukov, Conde Elector de Ostland

Fuente: 6ª (Revista Troll)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Valmir Von Raukov	-	5	6	5	4	3	5	3	9	2+
Caballo de guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión: Puedes incluir a Valmir von Raukov, Conde Elector de Ostland, como una opción de Comandante en tu ejército. Valmir von Raukov debe ser el General. No puedes incluir otro Conde Elector en el ejército, salvo Karl Franz.

Puntos/miniatura: 280 puntos.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: **Colmillo rúnico de Ostland.** Arma de mano. Hiere automáticamente. Anula armaduras. Es un Colmillo Rúnico, así que no puedes incluir otro Colmillo Rúnico (arma de Conde Elector) en tu ejército.

Arma de proyectiles: **Arco del Dragón.** El Arco del Dragón de Ostland tiene poderosas runas grabadas que proporcionan una fuerza increíble a su usuario. Sus flechas están envenenadas con cuerno de dragón, y son mágicamente guiadas hacia el corazón de su objetivo. Arma de proyectiles. Alcance 90 cm y fuerza 6. Impactos mágicos. Se trata del Arco del Dragón de los objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede elegir el Arco del Dragón.

Armadura: Armadura de placas.

Montura: Caballo de guerra con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está reflejada en el perfil).

Reglas especiales: **Maestro Arquero.** Valmir puede disparar tres veces el Arco del Dragón por turno, pero debe disparar todas las flechas al mismo objetivo.
Estandarte mágico. Una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Arcabuceros, Espadachines, Lanceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Valten, Paladín de Sigmar

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf III)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Valten, Paladín de Sigmar	10	5	5	4	4	2	5	4*	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).
Inclusión:	Puedes incluir a Valten, Paladín de Sigmar, como dos opciones de Héroe en tu ejército. Valten sólo puede ser el General si es el personaje con mayor Liderazgo del ejército y no hay nadie con su mismo Liderazgo. No puedes incluir otro Valten (Elegido, Avatar) en el ejército si incluyes a Valten, Paladín de Sigmar.
Puntos/miniatura:	215 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	Dos armas de mano (para un total de 5 Ataques).
Reglas especiales:	<p>Valentía inmovible. En todos los combates en que participe Valten, el enemigo no puede aplicar bonificadores a la resolución del combate por ataque por el flanco, ataque por retaguardia, ni superioridad numérica. Además, Valten y su unidad son Tozudos e Inmunes a psicología (excepto por ser Tozudos).</p> <p>Presencia imponente. Si Valten es el General, las unidades a 30cm o menos no pueden usar su Liderazgo. A efectos de cálculo de resolución de combate, las heridas que cause Valten se tendrán en cuenta en todos los combates a 30cm o menos de él, en vez de únicamente en el combate en que esté implicado (obviamente, son los combates que aún no han sido resueltos, por lo que normalmente interesará resolver primero el combate en que participe Valten).</p> <p>Férrea determinación. Tirada de salvación especial de 5+. Si Valten muere por una herida, Valten puede hacer un chequeo de Liderazgo a final de la fase donde haya muerto; si lo supera, se levanta con 1 herida (y la herida que le mató se descuenta). Ten en cuenta de resolución de combate, pánico, y demás, se resuelven después de determinar si Valten se recupera. Esto sólo tiene efecto si se le ha hecho una (o más) heridas; si se ve eliminado del juego por algún efecto o regla (p.e. el Gigante se lo guarda), o si es atrapado en una persecución, o si muere por un Golpe Letal, o es retirado directamente como baja, no tiene efecto (no puede hacer el chequeo de Liderazgo).</p>

Valten, Elegido de Sigmar

Fuente:	6ª (White Dwarf 104)
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Valten, Elegido de Sigmar	- 6 5 4 4 3 5 4 9 2+
Caballo de guerra con barda	18 3 - 3 - - 3 1 5 -
Tipo de unidad:	Caballería, Humano, Personaje especial.
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).

Inclusión:	Puedes incluir a Valten, Elegido de Sigmar, como una opción de Comandante más dos opciones de Héroe en tu ejército. Valten sólo puede ser el General si es el personaje con mayor Liderazgo del ejército y no hay nadie con su mismo Liderazgo. Si incluyes a Valten, Elegido de sigmar y a Karl Franz, Emperador en el mismo ejército, Karl Franz lleva un Colmillo Rúnico en vez de Ghal-Maraz. No puedes incluir otro Valten (Paladín o Avatar) en tu ejército si incluyes a Valten, Elegido de Sigmar.
Puntos/miniatura:	490 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	Ghal-Maraz. Ghal Maraz, que en la lengua de los Enanos significa “rompecráneos”, es el legendario martillo que empuñó Sigmar en la época en que se forjó el Imperio, hace dos mil quinientos años. Entregado a Sigmar por el Rey Kurgan en agradecimiento por rescatar al Enano y a sus compañeros de los Orcos, Ghal Maraz es demasiado potente para que ni el herrero rúnico más hábil pueda hacer una réplica. Arma de mano. Su portador gana A+2 (para un total de 6). Todos los impactos hieren automáticamente. Anula armaduras. Heridas múltiples (1D3).
Armadura:	Armadura de placas.
Montura:	Valten, Elegido de Sigmar, va montado en un Caballo de guerra con barda (La reducción al Movimiento de la barda ya está indicada en el perfil).
Reglas especiales:	<p>Valentía inconvencible. En todos los combates en que participe Valten, el enemigo no puede aplicar bonificadores a la resolución del combate por ataque por el flanco, ataque por retaguardia, ni superioridad numérica. Además, Valten y su unidad son Tozudos e Inmunes a psicología (excepto por ser Tozudos).</p> <p>Presencia imponente. Si Valten es el General, las unidades a 30cm o menos no pueden usar su Liderazgo. A efectos de cálculo de resolución de combate, las heridas que cause Valten se tendrán en cuenta en todos los combates a 30cm o menos de él, en vez de únicamente en el combate en que esté implicado (obviamente, son los combates que aún no han sido resueltos, por lo que normalmente interesará resolver primero el combate en que participe Valten). En el combate en que esté directamente implicado Valten, el modificador de combate es después de Heridas Múltiples (por ejemplo, si haces tres heridas a unos Minotauros y en Heridas múltiples obtienes 4, 5, 6, esto son $2+3+3 = 8$ heridas que cuentan para Resolución de Combate). En los combates en que no está implicado Valten directamente pero estén a 30cm o menos, cuenta únicamente las heridas hechas tras armadura (antes de Heridas Múltiples); en el ejemplo, sería +3.</p> <p>Férrea determinación. Tirada de salvación especial de 5+. Si Valten muere por una herida, Valten puede hacer un chequeo de Liderazgo a final de la fase donde haya muerto; si lo supera, se levanta con 1 herida (y la herida que le mató se descuenta). Ten en cuenta de resolución de combate, pánico, y demás, se resuelven después de determinar si Valten se recupera. Esto sólo tiene efecto si se le ha hecho una (o más) heridas; si se ve eliminado del juego por algún efecto o regla (p.e. el Gigante se lo guarda), o si es atrapado en una persecución, o si muere por un Golpe Letal, o es retirado directamente como baja, no tiene efecto (no puede hacer el chequeo de Liderazgo).</p>

Valten, Avatar de Sigmar

Fuente: 6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Valten, Avatar de Sigmar	10	7	5	4	4	3	5	4	9	2+
Althandin	22	4	0	4	3	3	5	2	7	5+

Tipo de unidad: Valten es Infantería, Humano, Personaje especial. Althandin es Monstruo, Animal.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Inclusión: Puedes incluir a Valten, Avatar de Sigmar, como dos opciones de Comandante en tu ejército. Valten sólo puede ser el General si es el personaje con mayor Liderazgo del ejército y no hay nadie con su mismo Liderazgo. Si incluyes a Valten, Avatar de sigmar y a Karl Franz, Emperador en el mismo ejército, Karl Franz lleva un Colmillo Rúnico en vez de Ghal-Maraz. No puedes incluir otro Valten (Paladín, Elegido) en el ejército si incluyes a Valten, Avatar de Sigmar.

Puntos/miniatura: 560 puntos (510 por Valten, 50 por Althandin).

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: **Ghal-Maraz.** Ghal Maraz, que en la lengua de los Enanos significa “rompecráneos”, es el legendario martillo que empuñó Sigmar en la época en que se forjó el Imperio, hace dos mil quinientos años. Entregado a Sigmar por el Rey Kurgan en agradecimiento por rescatar al Enano y a sus compañeros de los Orcos, Ghal Maraz es demasiado potente para que ni el herrero rúnico más hábil pueda hacer una réplica. Arma de mano. Su portador gana A+2 (para un total de 6). Todos los impactos hieren automáticamente. Anula armaduras. Heridas múltiples (1D3).

Armadura: **Armadura de Heldenhammer.** Armadura de placas, aunque propociona una tirada de salvación por armadura de 2+ (en vez del habitual 4+) y Resistencia a la Magia (2). Además, ninguna miniatura en contacto peana con peana con el portador (ni siquiera amiga) podrá lanzar hechizos (ni siquiera objetos portahechizos o unidades con la regla Unidad mágica).

Montura: Valten, Avatar de Sigmar, va montado en Althandin.

- Reglas especiales (Valten):** **Valentía inconvencible.** En todos los combates en que participe Valten, el enemigo no puede aplicar bonificadores a la resolución del combate por ataque por el flanco, ataque por retaguardia, ni superioridad numérica. Además, Valten y su unidad son Tozudos e Inmunes a psicología (excepto por ser Tozudos).
- Presencia imponente.** Si Valten es el General, las unidades a 30cm o menos no pueden usar su Liderazgo. A efectos de cálculo de resolución de combate, las heridas que cause Valten se tendrán en cuenta en todos los combates a 30cm o menos de él, en vez de únicamente en el combate en que esté implicado (obviamente, son los combates que aún no han sido resueltos, por lo que normalmente interesará resolver primero el combate en que participe Valten). En el combate en que esté directamente implicado Valten, el modificador de combate es después de Heridas Múltiples (por ejemplo, si haces tres heridas a unos Minotauros y en Heridas múltiples obtienes 4, 5, 6, esto son $2+3+3 = 8$ heridas que cuentan para Resolución de Combate). En los combates en que no está implicado Valten directamente pero estén a 30cm o menos, cuenta únicamente las heridas hechas tras armadura (antes de Heridas Múltiples); en el ejemplo, sería +3.
- Férrea determinación.** Tirada de salvación especial de 5+. Si Valten muere por una herida, Valten puede hacer un chequeo de Liderazgo a final de la fase donde haya muerto; si lo supera, se levanta con 1 herida (y la herida que le mató se descuenta). Ten en cuenta de resolución de combate, pánico, y demás, se resuelven después de determinar si Valten se recupera. Esto sólo tiene efecto si se le ha hecho una (o más) heridas; si se ve eliminado del juego por algún efecto o regla (p.e. el Gigante se lo guarda), o si es atrapado en una persecución, o si muere por un Golpe Letal, o es retirado directamente como baja, no tiene efecto (no puede hacer el chequeo de Liderazgo).
- Reglas especiales (Althandin):** Althandin tiene una barda que le protege (a él, no a su jinete) con una Tirada de salvación por armadura de 5+, sin que eso afecte a su capacidad de movimiento (mueve 22cm).

Volkmar el Despiadado, Gran Teogonista de Sigmar

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf I)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Volkmar el Despiadado	10	5	3	4	4	3	4	3	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Volkmar usa Infantería pequeña (20x20). El Altar usa Carro (50x100).

Inclusión: Puedes incluir a Volkmar el Despiadado, Gran Teogonista de Sigmar, en tu ejército, como una opción de Comandante más una opción de Héroe.

Puntos/miniatura: 315 puntos.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas: **Báculo del Poder.** Se trata del bastón de mando del Gran Teogonista, este báculo es el símbolo del cargo de Gran Teogonista. Obtiene su poder del Altar de Guerra de Sigmar, extrae y canaliza las energías del altar hasta las envejecidas extremidades del Gran Teogonista, insuflándolas de fuerza una vez más. Arma de mano. Si Volkmar está montado en el Altar de Guerra, sus ataques se resuelven con F+2. Si el Altar resulta destruido (o si despliega a pie), el báculo es simplemente un arma de mano mágica.

Montura: Volkmar puede montar en el Altar de Guerra del Gran Teogonista por +120 puntos. En caso de ir montado le proporciona la Tirada de Salvación por Armadura de 4+.

Reglas especiales (Volkmar): **Bendición de Sigmar.** Añade dos dados de dispersión a la reserva del ejército.

Furia Justiciera. El personaje y su unidad tienen odio a los enemigos en cualquiera de los siguientes ejércitos: Mortales del Caos, Bestias del Caos, Demonios del Caos, Enanos del Caos, Reyes Funerarios, Condes Vampiro, Skaven y Culto de Slaanesh (Elfos Oscuros) (incluso aunque fueran Inmunes a psicología por algún hechizo, efecto o regla e incluso personajes unidos a la unidad). Sólo puede unirse a unidades de tipo Humano, y no puede unirse a unidades de Kislev (Lanceros Alados, Arqueros kislevitas), ni a Caballeros del Lobo Blanco o Guarda Teutógena.

Plegarias a Sigmar. Ten en cuenta que Volkmar es un Archilector, por lo que reza hasta 2 plegarias por turno y con nivel de energía 4.

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Altar de Guerra	-	-	-	5	6	5	-	-	-	4+
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Carro.

Potencia de unidad: El Altar de Guerra del Gran Teogonista tiene una Potencia de unidad de 5; mientras Volkmar esté encima, tienen una Potencia de unidad conjunta de 6.

Armas: Pezuñas (Armas de mano).

Armadura: El Altar es un carro con una tirada de salvación por armadura de 4+.

Equipo mágico:

(Ten en cuenta que este equipo mágico es del Altar de Guerra, no de Volkmar, así que si el Carro resulta destruido estos objetos no “pasan” al Gran Teogonista).

El Grifo de Jade. Un talismán de jade tallado en una gran pieza de jade encantado, y se dice que fue bendecida bendecido por el propio Magnus el Piadoso. Este talismán, que brilla con un sutil fulgor verde, cuelga del cuello del Gran Teogonista y extrae del altar su poder de curación otorgándole poderes de regenerativos a Volkmar. Al final de cada fase (movimiento, magia, disparo y combate) de todos los turnos (propios y del enemigo), si Volkmar tiene menos de 3 heridas se cura y vuelve a tener 3 heridas. Esto no tiene efecto si Volkmar ha recibido en una fase 3 o más heridas que no haya podido salvar (el Grifo cura, no resucita), o si Volkmar ha “desaparecido” o recibido un Golpe Letal. Si el Altar es destruido, el Grifo de Jade también.

El Cuerno de Segismundo. El Emperador Segismundo recibió este enorme cuerno mágico de los Enanos después de la batalla de Grimgrill Dale. Tras la muerte de Segismundo durante el asedio de Altdorf, el cuerno pasó a manos del Templo de Sigmar. Cuando el Altar de Guerra entra en combate, el Cuerno de Segismundo se encuentra con él. Si Volkmar está sobre el Altar y carga, causa Terror en el turno en que carga, y sólo a la unidad a la que carga.

**Reglas especiales
(Altar de guerra):**

Carro. *El Altar de Guerra es un Carro a todos los efectos, pero gracias a la protección de Sigmar no resulta destruido automáticamente si sufre un impacto de F7 o superior.*

Imbuir furia. *Si el Altar no está huyendo, toda unidad amiga a 30cm o menos del Altar (incluido el Altar y el propio Volkmar) es Inmune a psicología, aunque se verán sujetas también a Furia justiciera (Los Caballeros del Lobo Blanco, la Guardia Teutógena y los Sacerdotes Guerrero de Ulric o Verena no se verán afectados). Esto es un efecto del propio Altar, no es un objeto mágico, así que no puede anularse.*

LISTAS ALTERNATIVAS

Las Listas Alternativas no están pensadas para que las juegues sin permiso de tu oponente, organizador de torneo o director de campaña (sean propias u oficiales).

A todos los efectos, las Listas de Ejército Alternativas se consideran siempre una lista de su ejército (en este caso, son una lista de Imperio) y siguen todas las reglas del ejército "normal", con las excepciones aquí indicadas. Por ejemplo, si se detalla que se pueden usar Alabarderos, pues tienen el perfil, coste, opciones y reglas especiales indicados anteriormente.

Hay dos excepciones. La primera es que, a no ser que se indique lo contrario, las Listas de Ejército Alternativas NO permiten Personajes Especiales, y NO permiten la inclusión de Mercenarios, Regimientos de Renombre o Contingentes Aliados (Consulta el libro de ejército de Mercenarios para más información).

LISTA ALTERNATIVA CULTO DE ULRIC

Paladines de Ulric

Toda unidad de Lanceros, Guerreros o Alabarderos del ejército puede transformar una de sus miniaturas en un Sacerdote de Ulric por +75 puntos. Este Sacerdote NO es personaje, así que no ocupa opción de Héroe (ni de Personaje). Se le puede dar equipo al Sacerdote de la forma habitual. Este Sacerdote no puede abandonar la unidad voluntariamente (como si fuera un campeón) pero se considera personaje a todos los demás efectos (puede lanzar y aceptar desafíos, moverse a través de la unidad hacia una de las filas en contacto con el enemigo, etc).

Estos Paladines de Ulric no pueden elegir objetos mágicos, aunque sí Talismanes de Ulric.

Una unidad puede tener un Campeón y un Paladín de Ulric.

La Fuerza de la Fe, la Fe en la Fuerza

Siempre que un Sacerdote de Ulric (incluyendo Paladines de Ulric) pronuncie una plegaria, el nivel de energía de dicha plegaria aumenta en +1D3 (así que habitualmente serán de 3+1D3). A efectos de dispersar plegarias que permanecen en juego, se contará el nivel de energía básico 3.

El Culto

Un ejército de Culto de Ulric no puede usar la regla de Destacamentos.

Objetos Mágicos Prohibidos

No se permite usar los siguientes objetos de la lista de El Imperio: La Maza de Helstrum, Espada de acero bendito, Armadura de hierro meteórico, Armadura de Oro Élfico, Sudario de Magnus, Amuleto de jade, Sello de Sigmar, Icono de Magnus, Estandarte Imperial, Estandarte de Segismundo, Estandarte del Grifo, Estandarte de Acero. No se permite usar Piedras de Energía.

Objetos Mágicos Nuevos

Armas mágicas

- **Blitzbeil (60)**. Sólo Sumo Sacerdote de Ulric. Las miniaturas en contacto peana con peana con el portador pierden la regla Siempre ataca primero (si la tenían) y ganan la regla Siempre ataca último (incluido si la unidad enemiga ha cargado). Además, los ataques del portador se resuelven con F+1 y Anula armaduras.
- **Martillo de la Tormenta (30)**. Sólo Gran Maestro o Senescal. Martillo del Lobo Blanco (F+1, requiere ambas manos, si es Caballería tiene F+2 en carga). Además, las miniaturas heridas por el Martillo de la Tormenta, si no han atacado aún este turno, no podrán hacerlo.
- **Esencia del Invierno (30)**. Arma de mano. Los ataques en que su portador obtenga un 6 en la tirada para impactar, hieren automáticamente y Anulan armadura.

Armaduras mágicas

- **Armadura de Skoll (40)**. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, todos los impactos realizados en cuerpo a cuerpo contra el portador tienen un -1 a la Fuerza (a efectos de tirada para herir y de modificador de armadura). Además, el portador es inmune a todos los hechizos de Saber de la Luz (no tienen ningún efecto sobre el portador, aunque pueden tenerlo sobre la unidad en la que esté).
- **Yelmo Lobuno de los Teutógenos (35)**. Proporciona una tirada de salvación armadura de 6+ (que puede combinarse con armadura, escudo y montura); además, el portador puede hacer un chequeo de Liderazgo al principio de cada fase de combate; si lo supera, tendrá un punto más de Fuerza hasta final de la fase. Este punto adicional es como si se hubiera modificado su atributo, así que si (por ejemplo) se anula este objeto, seguirá teniendo F+1 hasta final de turno, y si necesita hacer un chequeo de Fuerza con "su atributo" lo hará con el atributo modificado.

Talismanes

- **Corazón de Middenheim (40)**. Tirada de salvación especial de 5+. Además, su portador gana HA+1.
- **Capa de Anraheir (25)**. Resistencia a la Magia (1). El portador causa Miedo a todas las miniaturas de tipo Bestia. Además, causa Miedo a las miniaturas de tipo Minotauro ignorando el hecho que éstas causen Miedo.

Objetos Hechizados

- **Azote de los Cobardes (30)**. Ni la unidad que porta el Azote de los Cobardes, ni ninguna unidad contra la que cargue podrán declarar voluntariamente Huir como reacción a la carga (pueden Aguantar y Disparar).
- **Pellejo de Horros (20)**. El portador puede repetir una tirada fallada para herir en cada fase de combate.
- **Talismán de la Garra (15)**. El portador y su unidad pueden lanzar 3D6 dados adicionales cuando persiguen, y descartar los 3 dados más bajos.

Estandartes Mágicos

- **Estandarte de Middenheim (40).** El portador y su unidad son Inmunes a miedo e Inmunes a terror.
- **Estandarte del Lobo Blanco (40).** Todos los ataques de proyectiles (incluidas armas de proyectiles, alientos de dragón, máquinas de guerra, proyectiles mágicos) dirigidos contra el portador o su unidad tienen un penalizador de F-1. Los ataques a distancia que no sean proyectiles (como algunos hechizos) no se ven afectados.
- **Estandarte del Verdadero Guerrero (35).** Si el portador o la unidad pierden el combate, cuando deban hacer el chequeo de desmoralización contará como si hubiera perdido el combate por 1D3 puntos menos de los reales. Si con esto se reduce el margen de la derrota a 0 o por debajo, sigue considerándose que han perdido el combate pero efectúa el chequeo de desmoralización sin penalización. Este Estandarte no tiene efecto ninguno en otras unidades amigas trabadas en el mismo combate (combate múltiple). Recuerda que cuando se huye por Miedo no se hace ninguna tirada de desmoralización.

Talismanes de Ulric

Los siguientes objetos sólo los pueden portar Sacerdotes de Ulric y Sumo Sacerdote de Ulric (así como Paladines de Ulric). Su valor se tiene en cuenta para el límite de puntos que se pueden emplear en objetos mágicos de un personaje. Sin embargo NO son objetos mágicos a ningún otro efecto o regla (así que no podrían ser anulados por la Anulación de Vaul, por ejemplo). A diferencia de los Objetos Mágicos, puedes incluir más de una vez un tipo de Talismán de Ulric, e incluso un mismo sacerdote puede portar varios del mismo tipo.

- **Colmillo Ámbar (35).** El Sacerdote o Sumo Sacerdote puede intentar rezar una plegaria adicional cada turno (así que un Sacerdote podrá intentar rezar dos plegarias cada turno). Sólo puede usar con éxito cada plegaria una sola vez. Un sacerdote solo podrá usar una plegaria adicional por muchos Colmillos de Ámbar que posea.
- **Daga de Hielo (30).** Cada vez que el Sacerdote o Sumo Sacerdote rezan una plegaria, puede sumar el bonificador por filas de la unidad en la que estén incluidos al nivel de energía de la plegaria. El bono se añade una sola vez, tener más Dagas de Hielo no aumenta el efecto.
- **Colmillo de Lobo Invernal (25).** Un sólo uso. Un Sacerdote o Sumo Sacerdote puede tener varios Colmillos de Lobo Invernal. Declara su uso antes de rezar una plegaria. La plegaria se lanza con Fuerza Irresistible.
- **Fragmento de Skoll (15).** Un Sacerdote o Sumo Sacerdote puede tener varios Fragmentos de Skoll. Cuando el Sacerdote o Sumo Sacerdote intenten dispersar un hechizo, antes de lanzar los dados, puedes declarar que usas un Fragmento de Skoll; suma +1 al número obtenido en cada dado (hasta un máximo de 6). Esta modificación hace un fallo automático al dispersar imposible (doble 1), y puede provocar un éxito automático al dispersar (doble 6). Si el hechizo logra dispersarse, el Fragmento de Skoll resulta destruido (en caso contrario puede volver a usarse). Sólo se puede usar un Fragmento de Skoll en cada intento de dispersión.
- **Emblema de la Cabeza del Lobo (10).** Un Sacerdote o Sumo Sacerdote puede tener varios Emblemas de la Cabeza del Lobo. Un sólo uso. Declara su uso antes de intentar dispersar un hechizo enemigo. Cada Emblema usado añade +1 dado de dispersión a la tirada. Puedes intentar dispersar usando sólo dados de Emblema. Puedes usar varios Emblemas a la vez. Puede combinarse con Fragmento de Skoll.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- 0-1 Gran Maestro de la Orden de los Caballeros del Lobo Blanco. Gana la regla adicional Muerte a los Débiles y lleva por defecto el Martillo del Lobo Blanco aunque además use un arma mágica, por lo que cuesta 166 puntos.
 - 0-1 Sumo Sacerdote de Ulric. (Nuevo perfil)
 - 0-1 Ar-Ulric Emil Valgeir. Si se usa Ar-Ulric, no puede usarse el Sumo Sacerdote de Ulric.

Sumo Sacerdote de Ulric (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf III)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Sumo Sacerdote de Ulric	10	5	3	4	4	3	5	3	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 145 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma de mano adicional (+6) o arma a dos manos (+4).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3) o pesada (+6). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede montar un Caballo de guerra (+15) o un Caballo de guerra con barda (+21).

Equipo Mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: **Muerte a los Débiles.**
Plegarias a Ulric. El Sumo Sacerdote de Ulric puede lanzar dos Plegarias a Ulric en cada fase de magia, en vez de una como los Sacerdotes (ten en cuenta que hay plegarias que desaparecen si el Sumo Sacerdote de Ulric lanza otra Plegaria sobre un objetivo con una Plegaria ya activa). Se tratan como objetos portahechizos de nivel de energía 3.
Bendición. Tan profunda es la Bendición de Ulric en un Sumo Sacerdote que proporciona +2 dados a la reserva de dados de dispersión del ejército (en vez de 1 como los Sacerdotes).

- Héroes:**
- Senescal del Lobo Blanco. (Nuevo perfil).
 - Sacerdote de Ulric. Además, uno de los Sacerdotes de Ulric del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla del ejército (+25); en tal caso no puede elegir arma ni escudo, y puede elegir entre llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos (o Talismanes de Ulric) o un estandarte mágico sin límite de puntos.

Senescal del Lobo Blanco (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf III)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Senescal del Lobo Blanco	10	5	3	4	4	2	5	3	8	4+

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 62 puntos.

Armas: Martillo del Lobo Blanco.

Armadura: Armadura de placas.

Montura: Puede montar un Caballo de guerra con barda (+20).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: **Muerte a los débiles.**
Presencia de mando. El Senescal, así como cualquier unidad a la que se haya unido, son Inmunes a pánico.

Unidades básicas:

- Caballeros del Lobo Blanco. (Nótese que no son 0-1). Tienen un coste de 24/m en vez del habitual 26/m. No pueden incluirse Caballería Imperial ni otras Órdenes de Caballería famosas. 0-1 unidades de Caballeros del Lobo Blanco pueden ser del Círculo Interior de la forma habitual.
- Guerreros de Ulric. (Nuevo perfil).
- Mastines de caza. (Nuevo perfil).
- 0-1 Guardia Teutógena. Coste 11/m. No puede tener Destacamentos (ya que el Culto de Ulric no usa Destacamentos). (Nuevo perfil).

Guerreros de Ulric (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf III)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guerrero de Ulric	10	4	3	3	3	1	5	1	7	-
Campeón	10	4	3	4	3	1	5	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 3 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: Arma de mano. Pueden equiparse con arma a dos manos (+2/m) o arma de mano adicional (+2/m).

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Campeón (+13), Músico (+5), Portaestandarte (+10), Paladín de Ulric (+75).

Mastines de Caza (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf III)

	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Mastín de Caza	18	3	3	3	3	1	3	1	5	-
	Maestro Cazador	-	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
	Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Tipo de unidad:	Los Mastines son Caballería, Animal. El Maestro Cazador es Caballería, Humano.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Inclusión:	Los Mastines de Caza no cuentan para el mínimo de unidades Básicas que tiene que incluir el ejército.										
Potencia de unidad:	2 por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	5-20.										
Puntos/miniatura:	7 puntos por miniatura.										
Armas:	Arma de mano. El Maestro Cazador lleva, además, Lanza.										
Armadura:	El Maestro Cazador lleva Armadura ligera.										
Montura:	El Maestro Cazador va montado en un Caballo de Guerra.										
Grupo de mando:	Puedes convertir un Mastín de caza en Maestro cazador (+15), que se considera el campeón de la unidad a todos los efectos (puede usar Cuidado Señor, lanzar y aceptar desafíos, etc.). Ten en cuenta que tanto los Mastines como el Cazador son Caballería, así que no puedes elegir disparar al Maestro Cazador.										
Reglas especiales:	Caballería rápida. Cruzar (bosques). Persecución imparable. Ningún personaje puede unirse a esta unidad. No causan pánico a las demás unidades amigas, salvo en otras unidades de Mastines.										

0-1 Guardia Teutógena (nuevo perfil):

Fuente:	6ª (Manuscritos de Altdorf III)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Guardia Teutógeno	10	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
	Maestre	10	4	3	3	3	1	3	2	8	4+
Tipo de unidad:	Infantería, Humano.										
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).										
Puntos/miniatura:	11 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	10+.										
Armas:	Arma de mano. Martillo del Lobo Blanco (para infantería, Requiere ambas manos, F+1).										
Armadura:	Armadura de placas.										
Grupo de mando:	Músico (+6), Portaestandarte (+12), Maestre (+12). Si la unidad lleva Portaestandarte, éste puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.										

Opciones: Círculo Interior (+2/m). La Guardia Teutógena puede ser del Círculo Interior. Si lo haces, tanto los Guardia Teutógeno como el Maestre tienen F4 (en vez de F3).

Reglas especiales: **Tozudos.**

Unidades especiales:

- Arqueros. Coste 7/m. No pueden llevar Músico ni Armadura Ligera
- 0-1 Batidores. Coste 9/m. No pueden llevar Músico.
- Lanceros. Coste 5/m.
- Alabarderos. Coste 5/m.

Unidades singulares:

- Hermanos Lobo. (Nuevo perfil).
- Mercenarios. Se considera un ejército imperial a efectos de incluir Mercenarios o Regimientos de Renombre.

Hermanos Lobo (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf III)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Hermano Lobo	10	4	3	4	3	1	3	1	8	-
Gran Hermano Lobo	10	4	3	4	3	1	3	2	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Tamaño de la unidad: 5-15.

Puntos/miniatura: 8 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Pueden equiparse con arma a dos manos (+2/m) o arma de mano adicional (+2/m).

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Gran Hermano Lobo (+10), Músico (+5), Portaestandarte (+10).

Reglas especiales: **Tozudos. Hostigadores.** Ten en cuenta que después de que los Hermanos Lobo se alineen para el combate, su grupo de mando y cualquier personaje que se haya unido a la unidad deben desplazarse hasta el centro de la fila trabada en combate.

LISTA ALTERNATIVA DE MIDDENLAND

Reglas especiales:

Se trata de un ejército del Imperio con las siguientes excepciones:

Aunque no se aplican las reglas Paladines de Ulric, El Culto ni La Fuerza de la Fe, La Fe en la Fuerza, las reglas especiales de los tipos de tropa concretos de la lista de ejército del Culto (como las reglas de los Hermanos Lobo) siguen aplicándose.

No se permite usar los siguientes objetos de la lista de El Imperio: La Maza de Helstrum, Espada de Acero Bendito, Armadura de Hierro Meteórico, Armadura de Oro Élfico, Sudario de Magnus, Amuleto de Jade, Sello de Sigmar, Icono de Magnus, Estandarte Imperial, Estandarte de Segismundo, Estandarte del Grifo, Estandarte de Acero.

Además de los objetos permitidos de la lista de El Imperio, puede utilizar todos los objetos de la lista alternativa Culto de Ulric, salvo el Blitzbeil.

Los Sacerdotes de Ulric pueden elegir Talismanes de Ulric como objetos mágicos.

Los Hermanos Lobo, Guerreros de Ulric y Mastines de Caza no pueden formar destacamentos ni ser Unidad principal.

La Guardia Teutógena puede ser Unidad principal y llevar destacamentos, pero no formar destacamentos.

Los Arcabuceros y Ballesteros pueden ser Unidad principal y llevar destacamentos, pero (en esta lista) no pueden formar destacamentos.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- | | |
|--------------------------|---|
| Comandantes: | <ul style="list-style-type: none">- 0-1 Gran Maestro del Lobo Blanco. Es un Gran Maestro pero sólo puede unirse a unidades del Lobo Blanco. Si no lleva arma mágica debe llevar un Martillo del Lobo Blanco. Gana la regla adicional Muerte a los Débiles.- Maestro Hechicero.- 0-1 Boris Todbringer, Conde Elector de Middenland.- 0-1 Ar-Ulric Emil Valgeir. |
| Héroes: | <ul style="list-style-type: none">- Capitán Imperial- Sacerdote Guerrero (de Ulric)- Mago de Batalla- Senescal del Lobo Blanco. (Ver Culto de Ulric). Un único Senescal del Lobo Blanco del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla por +25 puntos. Puede elegir llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos, o llevar un único Estandarte Mágico sin límite de puntos. |
| Unidades básicas: | <ul style="list-style-type: none">- Alabarderos- Lanceros- Espadachines- Arqueros- Batidores (desaparece la restricción 0-1).- Caballeros del Lobo Blanco. (Desaparece la restricción 0-1). 0-1 pueden ser del Círculo Interior.- 0-1 Caballeros Pantera. Puede ser del Círculo Interior. |

Unidades especiales:

- Ballesteros. (No pueden ser Destacamentos pero sí tener 0-2 Destacamentos).
- 0-1 Grandes Espaderos.
- 0-1 Guardia Teutógena. Ver Culto de Ulric. Coste 12 puntos por miniatura. En esta lista pueden tener 0-2 Destacamentos.
- Guerreros de Ulric. Ver Culto de Ulric. Coste 4 puntos por miniatura.
- Mastines de Caza. Ver Culto de Ulric.

Unidades singulares:

- Hermanos Lobo. (Ver Culto de Ulric).
- Mortero.
- Gran Cañón.
- Arcabuceros. (No pueden ser Destacamentos pero sí tener 0-2 Destacamentos).
- Mercenarios.

LISTA ALTERNATIVA DE EJÉRCITO CRUZADO

Reglas especiales:

Este ejército representa a todos los Caballeros de una Orden, llamados por su Gran Maestre para luchar por una causa importante. Por ello, debes elegir obligatoriamente una de las Órdenes de Caballería Famosas.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Comandantes:

- 1 Gran Maestre Templario. Es obligatorio si la partida es a 2000+ puntos. Debe ser de la Orden elegida. Debe ser el General. Si juegas a menos de 2000 puntos, deberás incluir al menos un Capitán (que no sea Portaestandarte de Batalla) para que sea el General. Si la Orden elegida es la Reiksguard, puedes elegir a Kurt Helborg, Gran Maestre de la Reiksguard, como Gran Maestre y General.
- Maestro Hechicero.

Héroes:

- Capitán Imperial
- Sacerdote Guerrero
- Mago de Batalla

Unidades básicas:

- Caballería Imperial. Deben ser todos de la Orden elegida (no son 0-1). Por ejemplo, todo el ejército puede ser de la Reiksguard. Sin embargo, sigue la restricción de una única unidad de Círculo Interior.
- Alabarderos
- Lanceros
- Espadachines
- Arqueros

Unidades especiales:

- Ballesteros
- Compañías Libres
- Caballeros de Semigrifo. Deben elegir la Orden elegida (pese a que habitualmente no puedan elegir una Orden famosa), por el doble de coste que la Caballería. Así, por ejemplo, un ejército de la Reiksguard podría contener unidades de Caballeros de Semigrifo de la Reiksguard (coste +10/m). Las unidades de Semigrifo no pueden ser

del Círculo Interior.

- Unidades singulares:**
- Caballería Imperial (que no sea de una Orden famosa). 0-1 unidades de Caballería Imperial pueden ser del Círculo Interior.
 - Órdenes de Caballería de una Orden distinta a la elegida. Pueden elegir una Orden famosa y siguen la restricción de Círculo Interior. Por ejemplo, a 2000 puntos un ejército de la Reiksguard podría tener como unidades singulares una unidad de Caballeros del Lobo Blanco del Círculo Interior, y una de Caballeros Pantera del Círculo Interior.
 - 0-1 Flagelantes

LISTA ALTERNATIVA DE MARIENBURGO

Reglas especiales:

El ejército de Marienburgo puede incluir cualquier Regimiento de Renombre que pudiera ser contratado (como opción básica, especial, héroe) por un ejército Imperial normal. Sin embargo, siempre contarán como unidad básica en Marienburgo (independientemente de la opción que cuente en el ejército Mercenario o Imperial). Es decir, no puedes incluir los Gigantes de Albión (dado que no pueden incluirse en un ejército Imperial), pero puedes incluir los Hombres Pájaro de Catrazza o los Ballesteros de Asedio como unidades básicas.

Los Regimientos de Renombre que ocupen más de una opción de unidad ocupará tantas opciones de unidad Básica como opciones de unidad. Por ejemplo, si incluyes la Artillería a Caballo de Bronzino con un Cañón adicional (lo que ocuparía dos opciones de unidad Singular en un ejército Imperial), ocupa dos unidades Básicas en un ejército de Marienburgo. Los Regimientos de Renombre que ocupen alguna opción de unidad y, además, opción de Personaje, ocupará las unidades Básicas correspondientes a las unidades, y las opciones de Personaje apropiadas. Así, Asarnil, Señor de los Dragones ocupa una opción de unidad Singular más dos de Héroe; en un ejército de Marienburgo ocuparía una opción de unidad Básica más dos de Héroe.

No puedes incluir Personajes especiales de los Mercenarios en un ejército de Marienburgo (como Lucrezia Belladonna o Mydas el Mezquino), a no ser que lo indique en el propio personaje.

No puedes incluir unidades mercenarias que no sean Regimiento de Renombre en un ejército de Marienburgo. No van a contratar a unos piqueros normaluchos pudiendo contar con un Regimiento famoso, ¿verdad?.

Un ejército de Marienburgo no puede tener más unidades (opciones de unidad básica) de Regimientos de Renombre que de las otras unidades de infantería (los destacamentos y Flagelantes no cuentan). Así, un ejército de Marienburgo con la Legión Perdida de Pirazzo y la Artillería a Caballo de Bronzino con un Cañón adicional (son dos unidades, pero "cuentan" como tres unidades Básicas) debe incluir al menos tres unidades de infantería "imperial" (Grandes Espaderos, Alabarderos, etc).

Dado que la mayoría de soldados de Marienburgo son soldados que vienen del Imperio, el ejército se ve sujeto a las reglas de Destacamentos de la forma habitual; sin embargo, los Regimientos de Renombre y Mercenarios no pueden ser ni tener Destacamentos.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- Conde Elector. (De hecho no es un Conde Elector, ya que Marienburgo es una ciudad independiente, pero para simplificar perfil y opciones mágicas consideraremos que es un Conde Elector). No puede llevar Colmillo Rúnico.
 - Maestro Hechicero.
- Héroes:**
- Capitán Imperial
 - Maestro Ingeniero
 - Mago de Batalla
- Unidades básicas:**
- Regimientos de Renombre. Consulta las Reglas Especiales. No pueden ser ni tener Destacamentos.
 - Ballesteros. Se ven sujetos a las reglas de Destacamentos.
 - Alabarderos. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
 - Lanceros. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
 - Espadachines. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
 - Arcabuceros. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
 - Arqueros. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
 - Compañías Libres. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
- Unidades especiales:**
- Gran Cañón
 - Mortero
 - Herreruelos
- Unidades singulares:**
- 0-1 Flagelantes
 - 0-1 Grandes Espaderos. Representa una élite mercenaria que actúa de guardia personal. No tienen la regla Tozudez, pero cada miniatura cuesta sólo 10 puntos. Se ven sujetos a la regla de Destacamentos.
 - 0-1 Barco Terrestre de clase "Marienburgo"

LISTA ALTERNATIVA DE EJÉRCITO SIGMARITA

Reglas especiales:

Este ejército no puede incluir Mercenarios ni Regimientos de Renombre (salvo los Cazadores de Brujas).

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- Archilector de Sigmar
 - 0-1 Volkmar el Despiadado

- Héroes:**
- 1+ Sacerdote Guerrero. Debe ser de Sigmar, y es obligatorio que incluyas al menos un Sacerdote Guerrero en el ejército (incluso aunque en el ejército estén Luthor, Volkmar y un Archilector, siempre debes incluir al menos un Sacerdote “genérico”).
 - 0-1 Luthor Huss (en esta lista ocupa dos huecos de héroe, en vez de comandante y héroe).
 - **Cazador de Brujas (en esta lista no puede ser el general).**
 - 0-1 Valten, Paladín de Sigmar. Para reflejar cuando multitud de Flagelantes y fanáticos de Sigmar se unían a la cruzada de Valten.
- Unidades básicas:**
- Compañías Libres
 - Arqueros
 - Batidores
 - Flagelantes. No puede haber más unidades de Flagelantes que de Compañías libres (los Destacamentos no cuentan).
- Unidades especiales:**
- 0-1 Caballería imperial (siguen las opciones de Círculo Interior y Órdenes de Caballería Famosas).
 - Alabarderos
 - Lanceros
 - Espadachines
 - Arcabuceros
 - Ballesteros
 - 0-1 Cazadores de Brujas (Regimiento de Renombre).
- Unidades singulares:**
- Herreruelos
 - Mortero
 - Gran Cañón

LISTA ALTERNATIVA DE GUARDIA DEL EMPERADOR

Reglas especiales:

General: A menos que el propio Karl Franz lidere el ejército, el general siempre será Kurt Helborg, Gran Maestro de la Reiksguard o un Maestro Hechicero. Ningún otro personaje puede ser el general (y esto implica que no se puede jugar normalmente a menos de 2.000 puntos al ser todos ellos Comandantes).

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- 0-1 Karl Franz, Emperador
 - **0-1 Kurt Helborg, Gran Maestro de la Reiksguard**
 - Maestro Hechicero

- Héroes:**
- Capitán Imperial
 - Sacerdote Guerrero
 - Mago de Batalla
 - Maestro Ingeniero
 - 0-1 Ludwig Schwarzhelm
- Unidades básicas:**
- Una única unidad básica de infantería (Alabarderos, Lanceros, Espadachines o Arcabuceros) puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Alabarderos
 - Lanceros
 - Espadachines
 - Arqueros
 - Arcabuceros
 - Ballesteros
 - Compañías libres
 - 0-1 Batidores
 - Caballería Imperial. No pueden ser de ninguna Orden famosa pero 0-1 pueden ser del Círculo Interior.
 - Caballeros de la Reiksguard. Son la Caballería Imperial de la Orden de la Reiksguard. Debes incluir al menos una unidad de Reiksguard por cada una de las otras unidades de Caballería Imperial (sin tener en cuenta la 0-1 Orden de Caballería Famosa como unidad singular).
 - 0-2 Grandes Espaderos (puedes llevar una segunda unidad de Grandes Espaderos si no llevas Reiksguard a pie)
 - 0-1 Reiksguard a pie
- Unidades especiales:**
- Herreruelos
 - Gran Cañón
 - Mortero
 - Cañón de Salvas
- Unidades singulares:**
- 0-1 Órdenes de Caballería Famosas que no sean la Reiksguard. 0-1 puede ser del Círculo Interior. Por ejemplo, podrían tener 0-1 Caballeros del Lobo Blanco, o 0-1 Caballeros de Mórr del Círculo Interior.
 - 0-1 Flagelantes
 - Tanque de Vapor
 - Carro de Guerra
 - Mercenarios

LISTA ALTERNATIVA DE TREN DE ARTILLERÍA DE NULN

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Imperio descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- Conde Elector
 - Maestro Hechicero
 - 0-1 Elspeth von Draken, Magister de la Orden Amatista
 - 0-1 Lietpold el Negro, el Tres Veces Maldito
 - 0-1 Theodore Bruckner, Campeón de Nuln
- Héroes:**
- Capitán Imperial
 - Mago de Batalla
 - Sacerdote Guerrero
 - Maestro Ingeniero
 - 0-1 Jubal Falk
 - 0-1 Markus Wulfhart
- Unidades básicas:**
- Alabarderos
 - Lanceros
 - Espadachines
 - Arcabuceros
 - Arqueros
 - Ballesteros
 - Compañías libres
 - Gran Cañón. Debes incluir al menos una unidad (no cuentan destacamentos) de Infantería básica por cada Gran Cañón o Mortero.
 - Mortero. Debes incluir al menos una unidad (no cuentan destacamentos) de Infantería básica por cada Gran Cañón o Mortero.
- Unidades especiales:**
- 0-1 Grandes Espaderos
 - Herreruelos
 - Carro de Guerra
- Unidades singulares:**
- Órdenes de Caballería (siguen las opciones de Círculo Interior y Órdenes de Caballería Famosas).
 - 0-1 Flagelantes
 - 0-1 Caballeros de Semigrifo
 - Cañón de Salvas
 - Lanzacohetes
 - 0-1 Barco Terrestre de clase "Marienburgo"
 - Tanque de Vapor
 - Mercenarios

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Reglas especiales
Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	+1	Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. Si no lleva barda, es Caballería rápida.
Caballo Mecánico	18	1	0	4	-	-	1	1	-	+2	Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. Impactos por carga (1D3).
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6	-	Volar.
Semigrifo	18	4	0	5	4	3	4	3	7	-	Miedo.
Altar de Sigmar	-	-	-	5	5	4	-	-	-	5+	Carro. Aura Divina. Esta unidad tiene Resistencia a la Magia (1) que extiende a todas las unidades amigas a menos de 15cm de ella, ya sea en parte o completamente dentro de ese radio. Altar. Las Plegarias lanzadas desde un altar ganan un +1 a su nivel de energía.
Grifo	15	5	0	5	5	4	5	4	7	5+	Volar. Terror. Objetivo grande.
Conde Elector	10	5	5	4	4	3	5	3	9	-	Estandarte mágico. Si tu General es un Conde Elector, una única unidad de Tropas Estatales (Alabarderos, Arcabuceros, Espadachines, Lanceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
Gran Maestro Templario	-	6	3	4	4	3	6	4	9	1+	Gran Maestro. Gran Maestro: Debes incluir al menos una unidad de Caballería Imperial o Caballería Imperial del Círculo Interior. El Gran Maestro DEBE unirse a unidades de Caballería Imperial o Caballería Imperial del Círculo Interior, y no puede unirse a otro tipo de unidad. El Gran Maestro y la unidad donde esté son inmunes a psicología. Ten en cuenta que un Gran Maestro de una Orden de Caballería famosa sólo puede estar en una unidad de Caballería de la misma Orden (y viceversa, una orden de caballería famosa no puede estar bajo el mando de un Gran Maestro que no sea de su Orden). - Gran Maestro del Lobo Blanco. Si no lleva arma mágica, el Gran Maestro del Lobo Blanco sustituye la Lanza de caballería y el Escudo por un Martillo del Lobo Blanco por +6 puntos. - Gran Maestro del Sol Llameante.

											<p>No tiene reglas adicionales.</p> <p>- Gran Maestro de los Caballeros Pantera. Si el personaje está en una unidad de Caballeros Pantera, se mueve a la misma velocidad que la unidad (carga +3D6cm adicionales).</p> <p>- Gran Maestro de los Caballeros Negros de Mórr. No tiene reglas adicionales.</p> <p>- Gran Maestro de la Reiksguard. El Gran Maestro Templario puede ser de la Reiksguard (+10 puntos, gana Tozudez pese a ser Inmune a Psicología) si no está Kurt Helborg, el personaje especial (no puedes tener a la vez otro Gran Maestro de la Reiksguard "a medida").</p> <p>- Gran Maestro del Orbe de Dos Colas (+10). Tiene un ataque adicional en carga.</p> <p>- Gran Maestro de los Hijos de Manann (+15). Puede repetir las tiradas para impactar en el primer turno de cada combate (jinete, no montura).</p> <p>- Gran Maestro de la Orden del Grifo. No tiene reglas adicionales.</p>
Maestro Hechicero	10	3	3	3	4	3	3	1	8	-	
Archilector de Sigmar	10	5	3	4	4	3	5	3	9	-	<p>Furia justiciera.</p> <p>Plegarias a Sigmar. Cada Archilector de Sigmar puede lanzar dos Plegarias a Sigmar en cada fase de magia, en vez de una como los Sacerdotes (ten en cuenta que hay plegarias que desaparecen si el Archilector lanza otra Plegaria sobre un objetivo con una plegaria ya activa). Se tratan como objetos portahechizos de nivel de energía 4 (en vez de nivel 3 como los Sacerdotes).</p> <p>Bendición. Tan profunda es la Bendición de Sigmar en un Archilector que proporciona +2 dados a la reserva de dados de dispersión del ejército (en vez de 1 como los Sacerdotes).</p>
Capitán Imperial	10	5	5	4	4	2	5	3	8	-	
Mago de Batalla	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-	
Maestro Ingeniero	10	3	5	3	3	2	3	1	7	-	<p>Uniéndose a máquinas de guerra. Cualquier Ingeniero puede unirse a cualquier Máquina de Guerra, y formará parte de la dotación. En la fase de movimiento, puedes añadir al Maestro Ingeniero a la dotación de cualquier máquina de guerra (acercándolo hasta que esté a 3cm o menos de la máquina de guerra); debes declarar que se está</p>

											<p>uniendo, y a qué máquina. Si hay dos máquinas de guerra muy juntas, debe quedar claro a cuál de ellas se ha unido. Pasa a formar parte de esa unidad a todos los efectos (combate con ellos, huye con ellos, no se le puede disparar, etc.). Si está unido a la máquina de guerra pero no actúa como Artillero Adicional, puede disparar su arma de proyectiles; en ese caso puede elegir un objetivo distinto del que elija su máquina de guerra.</p> <p>Artillero Adicional. Antes de disparar la Máquina de Guerra puedes declarar que el Maestro Ingeniero actúa como Artillero Adicional reemplazando a un miembro de la dotación de la que forma parte. Al hacerlo podrá operar la Máquina de Guerra en caso de que la dotación haya sufrido bajas (un Maestro Ingeniero también puede usar esta habilidad para operar en solitario una Máquina de Guerra abandonada). Ten en cuenta que, si la máquina de guerra explota mientras el Maestro Ingeniero está haciendo de Artillero Adicional, el Maestro Ingeniero también es retirado como baja.</p> <p>Maestro Ingeniero. Si un Maestro Ingeniero se ha unido a la dotación de un Gran Cañón o Mortero, antes de disparar la máquina de guerra puedes declarar que el Maestro Ingeniero usará su habilidad para poder repetir el dado de artillería o de dispersión de dicha Máquina de Guerra (pero no para el rebote de la bala de cañón). Si se ha unido a la dotación de un Lanzacohetes, antes de disparar la máquina de guerra puedes declarar que el Maestro Ingeniero usará su habilidad para poder repetir el dado de dispersión de dicho Lanzacohetes. Esta habilidad no puede usarse en otras Máquinas de Guerra (como el Cañón de Salvas o un Cañón enano aliado).</p>
Sacerdote Guerrero	10	4	3	4	4	2	4	2	8	-	<p>Bendición. Proporciona +1 dado de dispersión a la reserva del ejército. Plegarias. Consulta el apartado de Plegarias.</p> <p>Dioses. Cada Sacerdote debe elegir a qué Dios venera, y eso le proporciona ciertas reglas adicionales.</p> <p>- Sacerdote de Sigmar. Furia Justiciara. Plegarias a Sigmar.</p>

											<p>- Sacerdote de Ulric. Muerte a los Débiles. Plegarias a Ulric. Los Sacerdotes de Ulric no pueden llevar ninguno de los siguientes objetos mágicos: Espada de Acero Bendito, Armadura de Oro Élfico, Armadura de Hierro Meteórico, Amuleto de Jade, Sello de Sigmar, Icono de Magnus.</p> <p>- Sacerdote de Verena. Fe en el Equilibrio. Plegarias a Verena.</p>
Cazador de Brujas	10	4	4	4	4	2	4	2	8	-	<p>Habituado a lo sobrenatural. Tanto el Cazador de Brujas como cualquier unidad a la que se haya unido son Inmunes a psicología. Ten en cuenta que una unidad tozuda, mientras sea inmune a psicología, pierde la tozudez. Descarga cerrada. Si llevan dos pistolas, en la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo, el Cazador puede realizar 2 ataques de F4 con Poder de penetración. Recuerda que no puede disparar dos veces en fase de disparo, aunque lleve dos pistolas. Armas de plata. Todos los ataques del Cazador de Brujas (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia) son Ataques mágicos. ¡Quemad al brujo! Los Cazadores de Brujas siempre pueden repetir las tiradas para impactar y para herir contra miniaturas de tipo Hechicero, Demonio, No Muerto o Espíritu del Bosque (tanto en combate como en disparo). Por otra parte, un Cazador de Brujas no tolera lo sobrenatural, así que no puede estar en una unidad donde haya un personaje de tipo Hechicero.</p>

Alabardero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	
Sargento alabardero	10	3	3	3	3	1	3	2	7	6+	
Lancero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	
Sargento lancero	10	3	3	3	3	1	3	2	7	5+	
Espadachín	10	4	3	3	3	1	4	1	7	5+	
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	2	7	5+	
Luchador de Compañía Libre	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	
Sargento de compañía	10	3	3	3	3	1	3	2	7	-	
Arcabucero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	
Tirador	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-	

Ballestero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	
Arquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	Hostigadores.
Tirador con arco	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-	Hostigadores.
Batidor	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	Hostigadores. Exploradores.
Batidor de primera	10	3	4	3	3	1	3	2	7	-	Hostigadores. Exploradores.
Caballero	-	4	3	3	3	1	3	1	8	1+	
Primer Caballero	-	4	3	3	3	1	3	2	8	1+	
Caballo de Guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-	

Gran Espadero	10	4	3	3	3	1	3	1	8	4+	Tozudo. Veteranos de mil batallas. Si un Conde Elector forma parte de la unidad, podrán emplear la Tozudez con el liderazgo de dicho Conde Elector.
Paladín del Conde	10	4	3	3	3	1	3	2	8	4+	Tozudo. Veteranos de mil batallas. Si un Conde Elector forma parte de la unidad, podrán emplear la Tozudez con el liderazgo de dicho Conde Elector.
Reiksguard a pie	10	4	3	3	3	1	3	1	8	3+	Ejemplo de Sigmar. Toda unidad amiga a 15cm o menos de la Reiksguard a pie (incluyendo la propia Reiksguard a pie) puede repetir cualquier chequeo de pánico fallado. Resolutos. La unidad es Tozuda en la primera ronda de cada combate (sólo en la primera ronda).
Maestre	10	4	3	3	3	1	3	2	8	3+	Ejemplo de Sigmar. Toda unidad amiga a 15cm o menos de la Reiksguard a pie (incluyendo la propia Reiksguard a pie) puede repetir cualquier chequeo de pánico fallado. Resolutos. La unidad es Tozuda en la primera ronda de cada combate (sólo en la primera ronda).
Halfling lancero	10	2	4	2	2	1	5	1	8	5+	Cruzar (bosques).
Campeón halfling	10	2	5	2	2	1	5	1	8	5+	Cruzar (bosques).
Halfling arquero	10	2	4	2	2	1	5	1	8	-	Cruzar (bosques).
Tirador halfling	10	2	5	2	2	1	5	1	8	-	Cruzar (bosques).
Herreruelo	-	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Caballería rápida. Descarga cerrada. Si llevan dos pistolas, en la primera ronda de cada combate, cada Herreruelo puede realizar 2 ataques de F4 con Poder de penetración (o con espada y pistola de repetición el

											campeón, si la lleva) en combate cuerpo a cuerpo. En las demás rondas puede efectuar un único ataque de F3 (más su caballo).
Tirador herreruero	-	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	Caballería rápida. Descarga cerrada. Si llevan dos pistolas, en la primera ronda de cada combate, cada Herreruero puede realizar 2 ataques de F4 con Poder de penetración (o con espada y pistola de repetición el campeón, si la lleva) en combate cuerpo a cuerpo. En las demás rondas puede efectuar un único ataque de F3 (más su caballo).
Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-	
Batidor	-	3	3	3	3	1	3	1	7	4+	
Tirador batidor a caballo	-	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	
Caballo de guerra con barda	18	3	-	3	-	-	3	1	5	-	
Gran Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Gran Cañón. Consulta las páginas 122-123 del Reglamento de Warhammer. Es el cañón grande.
Dotación	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	
Mortero	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Catapulta (salvo porque usa la tabla de problemas del cañón). Puede disparar a cualquier unidad entre 30cm y 120cm. Usa la plantilla grande (12cm). Impactos de F3 y poder de penetración. La miniatura bajo el agujero central recibe un impacto de F6, anula armadura, Heridas Múltiples (1D3).

Flagelante	10	2	2	3	4	1	3	2	10	-	¡Enajenados mentales!: Inmunes a desmoralización. Siempre superan cualquier tirada de Liderazgo. Debe perseguir siempre. Sólo pueden Mantener la posición como reacción a una carga. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Flagelantes.
Profeta del Apocalipsis	10	2	2	3	4	1	3	3	10	-	¡Enajenados mentales!: Inmunes a desmoralización. Siempre superan cualquier tirada de Liderazgo. Debe perseguir siempre. Sólo pueden Mantener la posición como reacción a una carga. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Flagelantes.
Olla Caliente	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	Catapulta. La Olla Caliente funciona como una Catapulta con las siguientes excepciones: alcance máximo de 90 cm, sus impactos son de F3 y Anulan

											armadura. La miniatura cubierta por el agujero de la plantilla sufre un impacto de F6 que Anula armadura y causa Heridas múltiples (1D3).
Halfling	10	2	4	2	2	1	5	1	8	-	
Cañón de Salvas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	<p>Disparando el Cañón de Salvas. El Cañón de Salvas tiene un alcance de 60cm.</p> <p>En la fase de disparo, el Cañón de Salvas funciona de la siguiente manera.</p> <p>1) Designa un objetivo válido de disparo.</p> <p>2) El cañón hace hasta 3 disparos (si no se estropea antes). Determina cuántos impactos hace cada uno de los disparos, uno a uno. Ten en cuenta que si obtienes Problemas debes consultar la tabla de Problemas al momento. Ten en cuenta que no puedes decidir no hacer más disparos y que si declaras un objetivo y no está a rango, debes igualmente lanzar 3 veces el dado de las salvas por si causa problemas.</p> <p>3) Una vez tengas el total de impactos que hace, resuelve las tiradas para herir de la forma habitual.</p> <p>Para saber el número de impactos de cada uno de los tres disparos, lanza un dado de artillería en pulgadas (!, 2, 4, 6, 8, 10)*</p> <p>- Si el objetivo está a 30cm o menos, el Cañón de Salvas hace tantos impactos como lo que indique el dado de artillería (!, 2, 4, 6, 8, 10). Resuelve los impactos con F5 y poder de penetración.</p> <p>- Si el objetivo está entre 30 y 60 cm, el Cañón de Salvas hace tantos impactos como la mitad del dado de artillería (!, 1, 2, 3, 4, 5). Resuelve los impactos con F4 y poder de penetración.</p> <p>* (Si no dispones de un dado de artillería en pulgadas, puedes usar un dado habitual de 6 caras; de 1-5 multiplica por 2 y obtendrás el número de impactos; con un 6 se consideran Problemas. No se considera un D6 a ningún efecto como repeticiones o habilidades, por ejemplo no podría repetirse debido al Segundo Sello de Amul).</p> <p>¡Problemas! Si en alguno de los 3 disparos obtienes un resultado de (!), han ocurrido Problemas. Lanza 1D6 y consulta la tabla:</p>

Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	<p>Disparando el Lanzacohetes. El disparo del Lanzacohetes es parecido al de la Catapulta, y se trata de una máquina de guerra que dispara una plantilla tras una estimación. Sigue el siguiente procedimiento:</p> <p>1) Designa un punto en línea de visión y una distancia entre 30 y 120cm.</p> <p>2) Lanza un dado de artillería (no de dispersión). Si obtienes Problemas, lanza 1D6 y consulta la Tabla de Problemas del Lanzacohetes, y finaliza el proceso.</p> <p>3) Establece el punto de impacto: en la dirección declarada, la distancia que se ha designado más el dado de artillería (así, si se había dicho 110cm y el dado de artillería ha dicho 20cm, el punto de impacto está a 130cm del Lanzacohetes en la dirección indicada).</p> <p>4) Coloca la plantilla grande (12cm) centrada en el punto de impacto.</p> <p>5) Lanza el dado de artillería y el de dispersión y desvía la plantilla en esa dirección esos centímetros. Si sale Impacto, ya tienes el punto. Si sale flecha y Problemas, repite el dado de artillería hasta que no salgan Problemas.</p> <p>6) Todas las miniaturas bajo la plantilla reciben un impacto de F5 (parciales a 4+) con el penalizador habitual a la armadura.</p> <p>¡Problemas! Si obtienes Problemas en el primer dado de artillería, lanza 1D6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1: ¡Buuuum! El cohete explota. Retira como baja al Lanzacohetes y su dotación. - 2: ¡Ups! El cohete sale hacia arriba. El punto de impacto es el propio Lanzacohetes. Coloca la plantilla grande (12cm) centrada en el Lanzacohetes, y sigue los pasos 5 y 6 indicados anteriormente. - 3-4: Defectuoso. El cohete estaba defectuoso, así que la dotación estará arreglando el Lanzacohetes y no puede disparar este turno ni el siguiente. - 5-6: Mecha corta. El cohete explota en el aire sin causar daños.
Caballero de semigrifo	-	4	3	4	4	3	3	1	8	2+*	<p>Miedo.</p> <p>Semigrifos. Sólo los personajes montados en Semigrifo pueden unirse a unidades de Caballeros</p>

											de Semigrifo.
Caballero ejemplar	-	4	3	4	4	3	3	2	8	2+*	Miedo. Semigrifos. Sólo los personajes montados en Semigrifo pueden unirse a unidades de Caballeros de Semigrifo.
Semigrifo	18	4	-	5	-	-	4	3	7	-	Miedo. Semigrifos. Sólo los personajes montados en Semigrifo pueden unirse a unidades de Caballeros de Semigrifo.
Carro de Guerra	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5+	Carro. Howdah. Objetivo Grande. Plataforma de Ingenieros. Los seis Ingenieros van equipados con armadura ligera y con una serie de armas experimentales. - Un Rifle Largo de Hochland. - Un mosquete de repetición. - Un trabuco (Mover o disparar; plantilla de llamas, F3, poder de penetración). - Una alabarda con garfio (Requiere ambas manos; F+1, pero F+2 contra Caballería). - Un atrapahombres (Requiere ambas manos; Golpe letal). - Una bola con cadena (Requiere ambas manos; F+3 en primer turno de combate). Ten en cuenta que mientras estén sobre el Carro puede Mover y disparar (aunque el arma no permita Mover y disparar), ya que aunque el carro se mueva, ellos están quietos apuntando. Obviamente siguen sujetos a la regla universal de no poder marchar y disparar, y si disparan y se necesita tirada para impactar (por ejemplo, el Rifle Largo de Hochland), tendrán un penalizador de -1 por Mover y disparar de la forma habitual. Los Ingenieros montan en el Carro como si fuera una howdah sobre un monstruo. Incluimos algunas aclaraciones: - Los Ingenieros tienen una tirada de salvación por armadura de 3+ mientras estén subidos en el carro. - Al disparar contra el Carro, lanza 1D6; con un 5 o 6 el disparo va a los Ingenieros (distribuye aleatoriamente entre ellos), con 1-4 el disparo va al Carro. - En caso de Aguantar y Disparar, los ingenieros pueden hacerlo con el Rifle Largo de Hochland y el Mosquete de Repetición. Sólo se puede aguantar y disparar si reciben carga por el frontal, como es habitual, aunque las miniaturas estén apuntando hacia atrás.

											<p>- Tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, el jugador imperial puede elegir qué ingeniero se retira como baja. Los Ingenieros que no tengan arma de combate cuerpo a cuerpo, luchan con arma de mano. Se debe apuntar qué Ingeniero muere (cada uno tiene una arma distinta).</p> <p>- Si el Carro es destruido, los Ingenieros forman una nueva unidad de Hostigadores (pero el oponente gana los puntos de victoria del Carro).</p> <p>Ten en cuenta que los Ingenieros no son inmunes al veneno, así que por cada ataque de proyectiles envenenado que haya impactado con un resultado de 6, deberá determinarse si impacta a la dotación o al carro. Si impacta a la dotación, sus integrantes sufrirán las heridas automáticamente (distribuye aleatoriamente); en cambio, si impacta al carro, se deberá efectuar una tirada con su Fuerza para causar daños.</p>
6x Ingeniero	10	3	4	3	3	1	3	1	7	-	
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-	
Huracanum Celestial	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+	<p>Carro.</p> <p>Foco de Azyr. La presencia del Huracanum en el campo de batalla proporciona +1 dado de energía a la reserva de dados de energía del jugador Imperial.</p> <p>Portentos de Batalla. Todas las unidades (y miniaturas individuales) amigas a 15cm o menos del Huracanum (incluidos los Acólitos y las monturas) tienen un +1 a todas sus tiradas para impactar, ya sea por disparos o en combate cuerpo a cuerpo.</p> <p>Tormenta de Shemtek. Si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo, los acólitos pueden activar la maquinaria en cada fase de magia para invocar una tormenta de meteoritos; se trata de un Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Si el hechizo entra, coloca la plantilla grande en cualquier lugar del campo de batalla (en línea de visión del Huracanum) y lanza los dados de artillería y dispersión; si salen Problemas, la Tormenta ha fallado. En caso contrario, todas las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F4. El Huracanum puede</p>

											mover e invocar la Tormenta de Shemtek (no se considera un disparo, sino un hechizo).
2x Acólito	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-	
Luminarca de Hysh	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+	Carro. Foco de Hysh. La presencia del Luminarca en el campo de batalla proporciona +1 dado de dispersión a la reserva de dados de dispersión del jugador Imperial. Aura de protección. Todas las unidades (y miniaturas individuales) amigas a 15cm o menos de uno o más Luminarcas (incluido el mismo Luminarca) tienen una tirada de salvación especial de 6+. No tiene ningún efecto sobre las miniaturas amigas que ya tenían tirada de salvación especial. Si una unidad está a 15cm o menos de dos o más Luminarcas, no se acumulan las tiradas de salvación especial (sigue siendo de 6+). Rayo Luminico de Solheim. Si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo, los acólitos pueden activar la maquinaria en cada fase de magia para invocar un rayo lumínico; se trata de un Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Si el hechizo entra, elige una unidad enemiga en línea de visión del Luminarca; la unidad sufre un impacto como si fuera de un Lanzavirotes (F6, anula armaduras, va atravesando filas y reduciendo en 1 la Fuerza por cada fila, y heridas múltiples 1D3). El Luminarca puede mover y activar el Rayo Lumínico (no se considera un disparo, sino un hechizo).
2x Acólito	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	
2x Caballo de guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-	
Barco Terrestre	*	-	-	6	6	7	-	-	-	3+	Objetivo grande. Miedo. Inmune a desmoralización. Carro. Hace 1D6 impactos por carga. Sin embargo, debido a su tamaño, no se ve destruido automáticamente por impactos de F7 (hay que tirar para herir, etc). Tirada de salvación especial de 6+. Moviendo el Barco. El Barco se mueve gracias a unos ingeniosos sistemas de vapor (hay quien llama al Barco "el hermano menor de los Tanques"). Puedes elegir

											<p>dos formas de mover el vapor, en la subfase de movimientos obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baja presión. El barco mueve 3D6cm en línea recta. - Alta presión. El barco puede pivotar en cualquier dirección y mover 5D6cm en línea recta. Sin embargo, si se obtiene un triple algo ha ido mal; el barco no mueve y debe hacerse una tirada en la Tabla de problemas. <p>¡Problemas! Si obtienes Problemas con un Barco Terrestre, lanza 1D6 para ver qué ocurre:</p> <p>1: ¡Abandonen el barco! El Barco resulta destruido. La zona que ocupa se considera Terreno difícil. Cualquier unidad en contacto peana con peana sufre 1D6 impactos F8.</p> <p>2-3: ¡Arrgh! El barco se mueve +3D6cm (además de la distancia obtenida) en línea recta. Además, sufre 1D3 heridas automáticas sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura ni especiales.</p> <p>4-5: ¡Coged el timón! Antes de realizar el movimiento, lanza el dado de dispersión; gira el Barco en la dirección indicada y luego muévelo. Si obtienes un Impacto en el dado de dispersión, han podido coger el timón y activar los frenos de emergencia, así que el Barco no mueve este turno.</p> <p>6: ¡Boooooom! El Barco explota en un espectáculo pirotécnico propio de la Escuela de Ingeniería de Nuln. Lanza 3D6; toda miniatura (no unidad, miniatura) a esa distancia o menos del Barco (amiga o enemiga) sufre un impacto de F6. No hay "impactos parciales", toda miniatura a esa distancia se ve afectada. Luego, retira el Barco del juego.</p> <p>Choque. Si el Barco choca con alguna unidad (amiga o enemiga) causa 1D6 impactos por carga. Si ha sido contra unidad amiga, sepáralos 3cm. Si ha sido contra unidad enemiga, se consideran trabados en combate. Este ataque se realiza con la iniciativa de la tripulación.</p> <p>El barco en combate. La tripulación tiene Ataques aleatorios (1D6). Adicionalmente, el Barco puede "atropellar" activando sus motores; cada unidad situada en el frontal del Barco recibe 1D6 impactos de F6 con la regla Ataca en Último</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

											<p>Lugar. Las unidades situadas en su flanco o retaguardia están a salvo de estos ataques de Atropellar (los ataques de la tripulación se pueden hacer igualmente). Pese a ser máquina de guerra, no es impactado automáticamente, hay que hacer la tirada para impactar contra la tripulación.</p> <p>Persecución. Dado que el Barco en sí no se mueve, sino que se mueve por vapor, y este no puede generarse de forma involuntaria, el Barco NO puede perseguir. El Barco simplemente es inmune a desmoralización, pero si ha causado las bajas suficientes puede provocar huida en el enemigo.</p> <p>Perdiendo la última herida. Cuando el Barco pierda su última herida (Sea en la fase que sea), no se sabe cuál será la reacción de la tripulación, así que lanza 1D6 y consulta la tabla de Problemas; con 2-5 el Barco se retira de la forma habitual del juego, pero con un 1 o con un 6 deben seguirse las instrucciones de ¡Abandonen el barco! o de ¡Boooooom!.</p>
Tripulación del barco	-	3	3	4	-	-	3	1D6	7	-	
Tanque de vapor	*	1	-	6	6	10	-	*	-	3+	<p>Objetivo grande, Inmune a desmoralización, Terror, 1D6 Impactos por carga.</p> <p>Máquina a vapor. A efectos de movimiento, disparo y combate, el tanque de vapor depende de su integridad estructural. Mientras tenga 7 o más heridas, su movimiento es 20, causa 4 impactos en combate cuerpo a cuerpo y puede disparar ambas armas de proyectiles cada turno (y de usarlas lo hará contra el mismo objetivo). Mientras tenga de 4 a 6 heridas, su movimiento es 15, causa 3 impactos en combate cuerpo a cuerpo y puede disparar una de sus armas de proyectiles cada turno, y si tiene menos de 4 heridas, su movimiento es 10, causa 2 impactos en combate cuerpo a cuerpo y no puede disparar sus armas de proyectiles.</p> <p>Movimiento del Tanque de Vapor. El movimiento del tanque de vapor es similar al de un carro, por lo que no puede marchar, y pivota como lo haría un carro.</p> <p>Tanque de Vapor y Combate. En combate cuerpo a cuerpo el</p>

											<p>tanque de vapor impacta y es impactado automáticamente. Casco de acero y poder de vapor. Ataca en último lugar, e inflige 2, 3 o 4 impactos (en función de sus heridas restantes) de Fuerza 6. Estos impactos se distribuyen como impactos por carga y sólo hacia el frontal. Si al principio de su fase de movimiento se encuentra trabado y no es por el frontal, puedes girar el tanque de vapor sobre sí mismo para que quede trabado por el frontal.</p> <p>Particularidades del Tanque de Vapor. El tanque no dispone de 360 grados de visión, el tanque de vapor no puede arrasar ni perseguir, no resulta destruido por impactos de Fuerza 7 o superior, es inmune a ataques envenenados y supera automáticamente todos los chequeos de atributos menos los de Iniciativa que los falla.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---