

MERCENARIOS

Un ejército de alquiler, por Alessio Cavatore

El mundo de Warhammer es un mundo de señores de la guerra y bandidos, de espadas de alquiler y piratas; y, sobre todo, de valientes aventureros dispuestos a arriesgar su vida en el campo de batalla por la más pequeña posibilidad de conseguir incalculables riquezas. Nos estamos refiriendo, como no, a los Perros de la Guerra! Esta lista de ejército forma parte del proyecto *Hordas Invasoras*: se trata de una lista de ejército que permite a los jugadores veteranos seguir utilizando su ejército de Mercenarios con las reglas de la nueva edición de Warhammer. También puede ser útil para cualquier jugador que desee incluir nuevas unidades mercenarias en su ejército o quiera crear un nuevo ejército de Mercenarios.

A l contrario que otros ejércitos de Warhammer, los Mercenarios no proceden de un lugar específico ni pertenecen a una raza determinada, aunque la inmensa mayoría de ellos son humanos. Los Mercenarios son grupos de guerreros que viven para combatir: combaten por una paga, combaten por la emoción de la aventura y, por encima de todo, combaten por la posibilidad de conseguir riquezas incalculables. Algunos no son más que bandidos, piratas y rufianes en los que no se puede confiar, pero también hay algunos que son valientes príncipes y bucaneros que conducen a sus bravos guerreros hacia la aventura y la conquista de tierras lejanas.

Como ya hemos dicho, no todos los mercenarios son humanos, aunque la mayoría lo son. Pueden encontrarse piratas procedentes de los helados desiertos de Norsca luchando codo con codo con Corsarios de Arabia y misteriosos monjes guerreros del lejano oriente. Los mercenarios habitualmente forman bandas itinerantes dirigidas por un líder carismático o especialmente brutal. Las más famosas de estas bandas se conocen por el nombre de su líder, como los Licántropos de Hagar Colmillo blanco, los Tiradores de Khalag y los famosos Ogros de Golgfag. Un ejército de Mercenarios está formado por muchas de estas bandas reunidas bajo el liderazgo de un General Mercenario.

EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER LUGAR...

Los ejércitos mercenarios luchan a lo largo y ancho de todo el mundo, como si fueran misteriosamente atraídos hacia aquellos lugares donde unos esforzados aventureros pueden conseguir grandes fortunas. Los tesoros de los Hombres Lagarto son un reclamo muy poderoso que ha atraído a muchísimos conquistadores a Lustria. Más hacia el Este, las misteriosas Islas Dragón y las poco conocidas tierras de Catai han tentado a muchos soldados a probar fortuna. El mundo está plagado de heterogéneos ejércitos de espadas de alquiler que alimentan incontables sueños de riquezas sin fin.

Aunque los Perros de la Guerra ofrecen sus servicios en todos los confines del mundo, la tierra que alberga más mercenarios es Tilea, en el Viejo Mundo. Procedentes de todos los reinos del Viejo Mundo y de tierras aún más lejanas, las espadas de alquiler convergen sobre Tilea, donde puede asegurarse que encontrarán un empleo muy provechoso. Tilea es un país anárquico y totalmente ingobernable, en el que individuos egoístas gobiernan sus orgullosamente independientes ciudades. El poder real lo ostentan los ricos Príncipes Mercaderes, que conspiran contra las autoridades recaudadoras de impuestos y luchan entre ellos con igual entusiasmo. De hecho, en Tilea es tradicional que los únicos ejércitos de un tamaño considerable sean ejércitos de mercenarios, pagados y contratados por un rico príncipe, un rastrero mercader o un ambicioso tirano.



TILEA: TIERRA DE MERCENARIOS



Tilea es el hogar de los Mercenarios, el lugar donde se dirigen para encontrar empleo y donde los pretendientes y gobernantes van a buscarlos. Tilea está dividida en muchas repúblicas y principados que luchan entre sí, lo que asegura que siempre haya trabajo para un guerrero dispuesto a combatir por oro. ¡Ningún mercenario que merezca tal nombre se aburrirá en Tilea!

Cada año, grandes y pequeñas expediciones parten hacia las fabulosas tierras de Lustria y Catai en busca de nuevas rutas de comercio o simplemente con la intención de saquear. Esto hace que Tilea sea un imán para todo villano con sed de oro y deseo de aventuras. Es el punto de partida de los héroes de incontables leyendas, de hechos increíbles, de valerosos rescates y de hazañas imposibles. ¡Y algunas de esas historias son ciertas!

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MERCENARIOS

Esta lista de ejército forma parte del proyecto *Hordas Invasoras*: una serie de listas de ejército que permiten a los jugadores veteranos de Warhammer adaptar sus antiguos ejércitos a la nueva estructura de la última edición del juego. *Hordas Invasoras* no es un suplemento más de Warhammer, sino solo un medio para permitir a los jugadores seguir jugando mientras preparamos el nuevo libro de Ejércitos Warhammer correspondiente a su ejército. Hay que tener en cuenta que las reglas incluidas en los suplementos publicados anulan y, en cierta forma, modifican las publicadas de forma temporal en *Hordas Invasoras*.

Como la intención principal de *Hordas Invasoras* es permitir que los jugadores veteranos puedan seguir jugando con sus viejos ejércitos hasta que se publique la lista de ejército correspondiente, hemos calificado de "accesibles" estas listas de ejército. Si acabas de empezar a jugar, estas listas pueden ser de utilidad como visión general de los ejércitos que se modificarán en el futuro. Sin embargo, recuerda que no todos los tipos de tropas aquí descritos están disponibles actualmente y que, seguramente, alguno cambiará cuando se publique su correspondiente libro de ejército. Por este motivo, recomendamos a los jugadores principiantes que coleccionen alguno de los ejércitos descritos en los nuevos suplementos, ya que, además, dispondrán de nuevas miniaturas. Ya han empezado a salir los primeros libros de ejército; y cada pocos meses se les irán añadiendo nuevos volúmenes.

Hemos preparado las listas de *Hordas Invasoras* porque la mayoría de nosotros somos aficionados a Warhammer y tenemos un poderoso ejército con el que jugamos y que hemos ido coleccionando durante años. Por ello, queremos continuar jugando con los ejércitos ya existentes (este es el propósito principal de *Hordas Invasoras*). Por supuesto, esto no quiere decir que no podamos ir añadiendo nuevas miniaturas a nuestros ya existentes ejércitos. De todas formas, sabemos que hay una serie de tropas antiguas que pueden ser retiradas por haberse quedado obsoletas; y, como no sabemos exactamente cuáles son las que van a cambiar, tendremos que pasarnos multitud de horas jugando para comprobar cómo funcionan...

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO

El ejército de Mercenarios utiliza el mismo sistema de elección de tropas que el resto de listas de *Hordas Invasoras*. Este sistema se explica a continuación, pues difiere sustancialmente del utilizado en la edición anterior de Warhammer.

¿Cómo está organizada la lista de ejército?

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

- PERSONAJES
- UNIDADES BÁSICAS
- UNIDADES ESPECIALES
- UNIDADES SINGULARES

Los **personajes** representan a los individuos más hábiles, poderosos y renombrados de tu ejército: líderes extraordinarios como héroes y hechiceros. Son una parte vital y potente de tu ejército.

Las **unidades básicas** son los tipos de guerreros más comunes. Componen el grueso del ejército y son las que llevan el peso de los combates.

Las **unidades especiales** son los mejores guerreros dentro de cada ejército y también representan a las máquinas de guerra. Puedes incluirlas en tu ejército, pero en número limitado.

Las **unidades singulares** se denominan así porque son escasas en número comparadas con las tropas básicas. Representan a tropas, criaturas y máquinas de guerra especiales.

Cómo elegir el ejército

Normalmente, los jugadores suelen ponerse de acuerdo para organizar ejércitos con el mismo valor en puntos. La mayoría de ellos estiman que lo más adecuado para una batalla que dure toda una tarde son 2.000 puntos. Independientemente del valor en puntos con que juegues, será el valor máximo de que dispondrás para organizar tu ejército. Seguramente, no utilizarás todos los puntos a la hora de jugar, pues es bastante difícil que los puntos de tu ejército coincidan exactamente con el valor pactado. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos tendrán, por tanto, 1.998 ó 1.999 puntos, pero seguirán considerándose ejércitos de 2.000 puntos a todos los efectos.

Elección de personajes

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los **comandantes** (los personajes más poderosos) y los **héroes** (el resto). El límite de personajes establecido para un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos del ejército	Nº máximo personajes	Nº máximo Comandantes
<2,000	3	0
2,000-2,999	4	0-1
3,000-3,999	6	0-2
+1,000	máx. +2	máx. +1

Importante: el número de personajes es el número total de personajes, incluidos los comandantes. Por ejemplo, un ejército enano de 2.500 puntos puede tener un máximo de cuatro personajes en total, de los cuales uno puede ser comandante (por ejemplo, 1 comandante + 3 héroes).

De todas formas, el ejército no tiene por qué incluir el máximo de personajes permitido, puede llevar menos o incluso llevar el mínimo de dos (General y Pagador). De igual modo, un ejército no tiene que incluir obligatoriamente comandantes: si lo prefieres, puedes incluir sólo héroes.

Al comienzo de la batalla, decide cuál de tus personajes será el General y házselo saber a tu adversario. El General de tu ejército siempre debe ser el personaje con el atributo de Liderazgo más alto. Sin embargo, como solo puede haber un General por ejército, si tienes dos o más personajes con el mismo atributo de Liderazgo, puedes elegir cuál de ellos será el General.

Carros y monstruos montados

A veces se permite a los personajes montar a lomos de un monstruo o en un carro. Cada personaje debe ir en su propio monstruo o carro, ino puedes subirlos a todos en el mismo!

Objetos mágicos

Los personajes pueden escoger objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes del reglamento de Warhammer. Hay que tener en cuenta que solo pueden utilizar objetos mágicos de su lista de ejército. Los comandantes pueden equiparse con objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos. El resto de personajes puede llevar objetos mágicos hasta un máximo total de 50 puntos. Los personajes especiales y los líderes de regimientos de renombre especiales poseen sus propios objetos mágicos, por lo que no pueden recibir nuevos objetos mágicos ni equipo normal. Estos objetos específicos tampoco pueden ser transferidos a ningún otro personaje.

Las unidades que pueden llevar estandartes mágicos están indicadas al principio de la lista de cada ejército.

Elección de tropas

Las tropas están divididas en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en tu ejército depende de su valor en puntos, 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
+1,000	+1	+1	+1

Por ejemplo, en un ejército de 2.000 puntos debes incluir un mínimo de 3 unidades básicas, un máximo de 4 unidades especiales y un máximo de 2 unidades singulares.

Además, algunas unidades están restringidas en su número máximo, por ejemplo de 0 a 1. En el caso del resto de unidades, sólo estarás limitado por los puntos de tu ejército y las restricciones de la tabla.

Descripción de cada unidad

Cada unidad está representada por un apartado dentro de la lista de ejército. En él se indica la denominación de la unidad y se explican las limitaciones que deben aplicarse.

Perfil de atributos: el perfil de atributos de las tropas y de cada unidad concreta se detallan aquí. Si se requieren varios perfiles se indican todos ellos; incluso si, como suele suceder, son opcionales.

Tamaño de la unidad: cada apartado especifica el tamaño mínimo de la unidad. En algunos casos, las unidades también tienen un límite máximo de miniaturas.

Equipo: aquí se indican las armas y armaduras que utiliza la unidad. El valor de estos objetos está incluido en su valor en puntos. Las posibles armas y armaduras adicionales u opcionales se indican junto con su coste adicional en puntos.

Reglas especiales: muchas tropas poseen reglas especiales, que se describen en esta sección.

Personajes Especiales y Regimientos de Renombre

Más adelante encontrarás una serie de Regimientos de Renombre; y en el futuro iremos sacando nuevos personajes y regimientos para completar y enriquecer la gama de posibilidades disponible. Estos Regimientos de Renombre podrán incluirse tanto en un ejército de Mercenarios como en cualquier otro ejército de Warhammer si las reglas y excepciones indicadas en el apartado de patrones de cada regimiento lo permiten.

Unidades de Mercenarios en otros ejércitos

Cualquier ejército de Warhammer puede contar entre sus filas con unidades elegidas de la lista de ejército de Mercenarios. En general, estas unidades aparecen en las listas de ejército como unidades singulares. Además, deben aplicarse las siguientes restricciones:

Los ejércitos del Imperio, Caos, Elfos Oscuros, Skavens, Condes Vampiro, Khemri, Enanos y Hombres Lagarto pueden incluir cualquier unidad descrita en la lista de ejército de Mercenarios.

Los ejércitos de Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Altos Elfos y Orcos y Goblins pueden incluir cualquier unidad descrita en la lista de ejército de Mercenarios excepto los Enanos.

Los ejércitos bretonianos no pueden incluir Mercenarios.

Puntos importantes que recordar

- El número de personajes indica el número total de personajes permitido en el ejército, incluidos los comandantes.
- El número de unidades básicas es el mínimo que debes incluir. El de unidades especiales y singulares es el máximo.

Campeones, Músicos y Portaestandartes

Cualquier unidad de infantería del ejército puede convertir a una de sus miniaturas en campeón, portaestandarte o músico por un coste adicional de +10 puntos por miniatura. Y cualquier unidad de caballería del ejército puede hacerlo por

un coste adicional de +15 puntos por miniatura. Un campeón tiene +1 HP si la unidad está equipada con arcos, balistas o arcos largos; y +1 A en cualquier otro caso. El portaestandarte de la Escolta del Pagador puede portar el Estandarte de Guerra (consulta la lista de objetos mágicos).

Reglas Especiales

Al ejército de Mercenarios deben aplicársele las siguientes reglas especiales:

- **Hechizos.** Los Hechiceros Mercenarios pueden utilizar cualquiera de los Saberes de la Magia descritos en el reglamento.
- **Picas.** Luchan en cuatro filas, requieren dos manos (consultar la página 89 del reglamento de Warhammer). Siempre atacan primero en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, incluso si han recibido ellos la carga del enemigo. Si el enemigo puede atacar en primer lugar a causa de una habilidad especial o de la magia, seguirá atacando antes que las miniaturas armadas con picas.

Las miniaturas armadas con picas suman un +1 a la Fuerza en combate cuerpo a cuerpo en el turno en que reciban una carga por parte de unidades de caballería, carros o monstruos.

Todas estas reglas **no son aplicables** si el enemigo ataca a la unidad de piqueros por el flanco o por la retaguardia.

- **Pagador.** El Pagador es el responsable del dinero que servirá para pagar al ejército después de la batalla. Siempre lleva consigo las llaves del cofre de la paga, lo que lo convierte en una figura casi tan importante como el General a los ojos de los mercenarios. Para representar esto, las llaves tienen un efecto similar al de un estandarte de batalla (+1 al resultado del combate, permiten repetir un chequeo de desmoralización a 30 cm o menos, pueden ser capturadas por el enemigo si el Pagador muere, etc.). Además, si el Pagador muere, todas las unidades del ejército deberán efectuar un chequeo de pánico al final de la fase. A partir de ese momento, todas las unidades del ejército odiarán a la unidad enemiga que haya capturado las llaves del Pagador.

OBJETOS MÁGICOS

Puedes escoger objetos mágicos para tus personajes y unidades de la siguiente lista (la descripción completa de estos objetos se encuentra en la página 154 del reglamento de Warhammer).

- Espada de Batalla (arma mágica):** +1 Ataque. 25 pts.
- Espada del Poder (arma mágica):** +1 a la Fuerza. 20 pts.
- Espada Veloz (arma mágica):** +1 al impactar. 30 pts.
- Mordisco de Acero (arma mágica):** -1 a la tirada de salvación por armadura. 10 pts.
- Escudo Hechizado (armadura mágica):** tirada de salvación por armadura de 5+. 10 pts.
- Talismán de Protección (talismán):** tirada de salvación especial de 6+. 15 pts.
- Pergamino de Dispersión (objeto arcano):** dispersa un hechizo automáticamente (un solo uso). 25 pts.
- Piedra de Energía (objeto arcano):** +2 dados de energía al lanzar un hechizo (un solo uso). 25 pts.
- Báculo de Hechicero (objeto arcano):** +1 a la tirada de dispersión. 50 pts.
- Estandarte de Guerra (estandarte mágico):** +1 a la resolución del combate. 25 pts.

COMANDANTES

Curtidos veteranos cubiertos de cicatrices a causa de toda una vida de guerras o misteriosos hechiceros de tierras lejanas. El General de un ejército mercenario es un individuo muy poderoso, temido y respetado en todo el Viejo Mundo.

GENERAL MERCENARIO 90 puntos

GRAN HECHICERO MERCENARIO 175 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
General	10	6	5	4	4	3	6	4	9
Gran Hechicero	10	3	3	3	4	3	3	1	8
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6

Equipo: arma de mano. Un Gran Hechicero no puede llevar equipo adicional, excepto una barda para su caballo de guerra. Un General puede equiparse con un mangual (+3 pts.), una alabarda (+6 pts.), un arco largo (+15 pts.), una ballesta (+15 pts.), una pistola (+10 pts.) o una ristra de pistolas (+20 pts.). Puede llevar armadura ligera (+3 pts.) o pesada (+6 pts.) y escudo (+3 pts.).

Un General puede ir montado en un Pegaso (+50 pts.). Los Generales y los Grandes Hechiceros pueden ir montados en un caballo de guerra (+15 pts.) que puede llevar barda (+6 pts.). Si el General va montado, puede llevar una lanza (+3 pts.) o una lanza de caballería (+6 pts.).

Reglas especiales: un Gran Hechicero es un hechicero de nivel 3 que puede convertirse en uno de nivel 4 por +35 pts.

El Pegaso puede volar.

HÉROES

El Pagador es el custodio del cofre de la paga del ejército, lo que hace que sea el individuo más popular del ejército. Los Capitanes Mercenarios son expertos líderes de hombres, temidos y a menudo amados por sus soldados. Los Hechiceros Mercenarios son parias o renegados de las Órdenes de la Magia que viven poniendo sus poderes al servicio del mejor postor.

1 PAGADOR 55 puntos

CAPITÁN MERCENARIO 50 puntos

HECHICERO MERCENARIO 60 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pagador	10	4	4	4	4	2	4	2	8
Capitán	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Hechicero	10	3	3	3	3	2	3	1	7
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano. Un Hechicero Mercenario no puede llevar ningún equipo adicional, excepto una barda para su caballo de guerra. Un Capitán o Pagador puede llevar un arma de mano adicional (+4 pts.), un arma a dos manos (+4 pts.), un mangual (+2 pts.) o una alabarda (+4 pts.). También puede equiparse con un arco largo (+10 pts.), una ballesta (+10 pts.), una pistola (+7 pts.) o una ristra de pistolas (+14 pts.). Puede llevar armadura ligera (+2 pts.) o armadura pesada (+4 pts.) y también escudo (+2 pts.).

Un Capitán puede ir montado en un Pegaso (+50 pts.). Un Capitán, Pagador o Hechicero Mercenario puede ir montado en un Caballo de Guerra (+10 pts.) que puede equiparse

con barda (+4 pts.). Además, el Capitán y el Pagador, si van montados, pueden equiparse con una lanza (+2 pts.) o una lanza de caballería (+4 pts.).

Pagador: Un ejército mercenario debe incluir obligatoriamente un Pagador, que no podrá ser el General del ejército.

Reglas especiales: un Hechicero Mercenario es un hechicero de nivel 1 que puede convertirse en uno de nivel 2 por +35 pts.

El Pegaso puede volar.

UNIDADES BÁSICAS

PIQUEROS 10 puntos por miniatura

Las picas son el arma preferida de la infantería en Tilea. Son el doble de largas que una lanza normal e incluso más largas que las lanzas de caballería. La línea frontal de una unidad de piqueros es un impenetrable muro de acero.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Piquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, armadura ligera y pica. Pueden equiparse con armadura pesada (+1 pts.).

BALLESTEROS 8 puntos por miniatura

En un ejército de Perros de la Guerra el grueso de las tropas de proyectiles lo forman los Ballesteros procedentes de Tilea, Estalia y los Reinos Fronterizos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Balletero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano y ballesta





DUELISTAS 5 puntos por miniatura

Son pequeñas unidades de hostigadores utilizadas habitualmente para proteger los flancos de las unidades de piqueros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	1	7

Tamaño de la unidad: 8+

Equipo: espada (arma de mano). Pueden equiparse con rodela (se considera un escudo, +1 pto.), arma de mano adicional (+2 ptos.) o pistola (+4 ptos.). También pueden equiparse con cuchillos lanzables (+2 ptos.).

Reglas especiales: los Duelistas son hostigadores.

CABALLERÍA PESADA 19 puntos por miniatura

Los hijos menores de los nobles de Bretonia, del Imperio y de Tilea forman la caballería de choque en la mayoría de ejércitos mercenarios. Los Lanzeros Alados de Kislev a veces son contratados debido a su famosa rapidez de maniobra.

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

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada y escudo. Sus monturas pueden equiparse con barda (+2 ptos.).

CABALLERÍA LIGERA. 11 puntos por miniatura

Explorar por delante del ejército, atacar las líneas de suministro enemigas, atacar las vulnerables máquinas de guerra y envolver el flanco de la línea de batalla enemiga son algunas de las numerosas funciones que realizan estas maravillosas tropas en un ejército mercenario. Los jinetes de Arabia o de las áridas estepas de Kislev son las mejores opciones para los Capitanes Mercenarios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano. Pueden equiparse con lanza (+1 pto.), arco (+4 ptos.) y/o escudo (+2 ptos.).

Reglas especiales: la caballería ligera es caballería rápida.

UNIDADES ESPECIALES

OGROS 35 puntos por miniatura

Gigantescos, feroces, resistentes y no demasiado inteligentes, los Ogros son los mercenarios perfectos. Su habilidad para devorar cualquier cosa hace que, además, sean fáciles de mantener.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogro	15	3	2	4	4	3	2	3	7

Tamaño de la unidad: 3+

Equipo: arma de mano. Pueden equiparse con un arma de mano adicional (+6 ptos.) o un arma a dos manos (+6 ptos.). Además, pueden equiparse con armadura ligera (+3 ptos.).

Reglas especiales: los Ogros causan miedo.

ENANOS 7 puntos por miniatura

La raza de los Enanos está maldita por una insaciable avidez de oro; y, desde luego, no le hacen ascos a un buen combate



(especialmente si es contra pieles verdes). Es, por tanto, fácil entender que los Enanos prefieran conseguir oro luchando antes que pasarse casi toda su vida cavando bajo las montañas en busca de una rica pero elusiva veta de oro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano y armadura ligera. Pueden equiparse con arma a dos manos (+2 ptos.), ballesta (+5 ptos.), armadura pesada (+1 pto.) y/o escudo (+1 pto.).

Reglas especiales: los Enanos huyen y persiguen 5D6-3 cm y odian a los Orcos y Goblins de cualquier tipo. Pueden efectuar movimiento de marcha incluso si se encuentran a menos de 20 cm del enemigo.

INCURSORES NÓRDICOS. 7 puntos por miniatura

Atacar y saquear es lo que mejor sabe hacer un Nórdico berserker, así que, a veces, la mejor forma de neutralizar la amenaza que representan es ofrecerles un buen trabajo...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Incursor	10	4	3	3	3	1	4	1	7

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano y armadura ligera. Pueden equiparse con escudo (+1 pto.) y, con arma a 2 manos (+2 ptos.), arma de mano adicional (+2 ptos.) o mayal (+1 pto.).

Reglas especiales: están sujetos a furia asesina.

0-1 ESCOLTA DEL PAGADOR 9 puntos por miniatura

Tan solo los veteranos más expertos y de mayor confianza son seleccionados por el Pagador para formar su escolta personal. Estos duros guerreros son espléndidamente pagados, lo que los motiva aún más a proteger al Pagador incluso con sus vidas si fuera necesario... bien, la mayoría de veces.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Escolta	10	4	3	3	3	1	3	1	8

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, alabarda y armadura ligera. Pueden equiparse con armadura pesada (+1 pto.).

Reglas especiales: mientras el Pagador siga vivo y permanezca con la unidad, la Escolta se considerará tozuda.

0-1 HALFLINGS 6 puntos por miniatura

Los Halflings no son una raza belicosa, pero algunos de ellos simplemente no pueden conformarse con vivir una vida pacífica y tranquila en el Territorio de la Asamblea. Estos "desca- rriados aventureros", que es como los denominan los demás Halflings, muchas veces deciden unirse a un ejército merce- nario y vagar por el mundo como arqueros a sueldo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halfling	10	2	4	2	2	1	5	1	8

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano y arco. Pueden sustituir su arco por una lanza, una armadura ligera y un escudo.

Reglas especiales: los Halflings no sufren ninguna penaliza- ción al movimiento al atravesar terreno boscoso.

UNIDADES SINGULARES

CAÑONES 85 puntos

Como los ejércitos de mercenarios siempre están en movi- miento, no pueden permitirse cargar y mantener un gigan- tesco cañón como los utilizados por el Imperio. Por este motivo, los cañones ligeros, de pequeño calibre y fáciles de transportar, son un componente muy importante de estos ejércitos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleros	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 1 cañón y 3 artilleros.

Equipo: arma de mano.

Reglas especiales: consulta el reglamento de Warhammer para los detalles de este tipo de arma (página 122). Este tipo de cañón es el más pequeño de los dos.



OLLA CALIENTE HALFLING 50 puntos

Los Generales Mercenarios saben perfectamente que los cocineros halflings son un elemento muy importante para conseguir atraer a los guerreros a su ejército. Otra ventaja de contratar los servicios de estos chefs tan refinados es que así pueden disponer de la Olla Caliente, un extraño dispo- sitivo similar a una catapulta que utiliza un caldero rebo- sante de sopa caliente como proyectil. Esta improvisada máquina de guerra es utilizada solo en situaciones deses- peradas, ¡pues convencer a un Halfling para que ceda su comida para estos fines no es nada fácil de conseguir!

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

Tamaño de la unidad: 1 olla caliente y 3 Halflings de dotación.

Equipo: arma de mano.

Reglas especiales: dispara como una catapulta (descrita en la página 120 del reglamento), pero con los siguientes cam- bios: la olla caliente tiene un alcance máximo de 90 cm, sus impactos son de F3 y niegan la tirada de salvación por armadura. La miniatura cubierta por el agujero de la planti- lla sufre un impacto de F6 que niega la tirada de salvación por armadura y causa 1D3 heridas.



El ejército del General Mercenario Enzo se prepara para combatir a una feroz partida de Hombres Bestia.