

REGLAS ESPECIALES DE MIDDENLAND

BENDICIÓN DE ULRIC

La presencia de un sacerdote de Ulric añade un dado a la reserva de dados de dispersión del ejército.

MUERTE A LOS DÉBILES

Ulric detesta la debilidad y la cobardía, por lo que los sacerdotes de Ulric, el gran maestro y el senescal y cualquier unidad que dirijan odiarán a todas las miniaturas que posean un atributo de Liderazgo sin modificar de 6 o menos, aunque normalmente fueran inmunes a la psicología. Esta regla no tiene ningún efecto en los otros personajes que pueda haber en la unidad ni en las monturas de las miniaturas. Además, se aplican las reglas siguientes.

GRAN MAESTRE

El gran maestro solo puede asignarse a unidades de caballeros del Lobo Blanco. Es un veterano de cientos de batallas y de una fe muy fuerte, por lo que es inmune a la psicología. Además, mientras el gran maestro se encuentre en una unidad de caballeros del Lobo Blanco, estos se verán inspirados por su presencia y también serán inmunes a la psicología.

PRESENCIA DE MANDO

El senescal es un guerrero veterano que es inmune al pánico. Además, su presencia y liderazgo dan confianza a sus soldados, de modo que toda unidad que dirija también se hace inmune al pánico. Hay que tener en cuenta que el senescal puede unirse libremente a cualquier unidad (como un personaje normal), ya que su función tiene un carácter más público que la del gran maestro.

CIVILES

Los guerreros de Ulric no son ningún regimiento formal, sino que se trata de fieles del dios lobo, tales como profesionales del combate de distintos tipos y aventureros unidos en su servicio a Ar-Ulric. Como tales, van armados con una gran variedad de armas y equipo. No obstante, a efectos de juego se considera que todos van armados igual. Deberías hacer que la mayoría de miniaturas de la unidad lleven el equipo adecuado y dejar claro al adversario cómo va equipada la unidad antes de empezar la partida (las miniaturas de Mordheim, en especial las bandas de Middenheim, son perfectas para representar guerreros de Ulric).

PERSECUCIÓN IMPARABLE

Los mastines de caza se usan para rastrear y dar caza a los Hombres Bestia y a los Orcos que habitan en la profundidad del Bosque de Drakwald. No sufren ninguna penalización al movimien-

to por atravesar bosques, aunque sí por otros tipos de terreno. Ningún personaje aparte del maestro cazador puede unirse a una unidad de mastines y estos no causan chequeos de pánico en unidades del mismo ejército excepto en otras unidades de mastines, a pesar de que sí se benefician del Liderazgo del general y del estandarte de batalla.

MAESTRO CAZADOR

Los mastines de caza suelen estar controlados por maestros cazadores, unos guerreros montados en caballos de guerra que los conducen hacia el enemigo. El maestro cazador se adquiere igual que el campeón de una unidad y se trata como tal en todos los aspectos, es decir, no se le puede designar como blanco específico de los ataques con armas de proyectiles, puede lanzar y aceptar desafíos, etc. Mientras todavía quede algún mastín con vida, el maestro cazador verá su Movimiento restringido a 18 aunque su caballo sea capaz de moverse más rápido. También se beneficia de la regla persecución imparable de los mastines.

PLEGARIAS A ULRIC

En cada fase de magia, un sacerdote de Ulric puede pronunciar una de las siguientes plegarias, que funcionan igual que un objeto portaechizos de un nivel de energía 3.

Aullido de Guerra: esta plegaria permanece en juego hasta que sea desperasada o hasta que el sacerdote intente usar una plegaria distinta. Mientras siga activa, el sacerdote y la unidad que dirija añadirán 1D6+2 cm a sus movimientos de carga. Si la carga resulta fallida, el movimiento extra se pierde y deberá realizarse un movimiento normal en dirección al objetivo.

Dstrucción: todas las miniaturas enemigas que se encuentren en contacto peana con peana con el sacerdote sufren un impacto de Fuerza 4.

Frio Invernal: todas las unidades que estén trabadas en combate con el sacerdote o con la unidad en la que este se encuentra deberán efectuar un chequeo de liderazgo. En caso de fallarlo, sufrirán una penalización de -1 para impactar en la siguiente fase de combate. Esta tirada no se considera un chequeo de psicología.

Cólera de Ulric: esta plegaria permanece en juego hasta que sea desperasada o hasta que el sacerdote intente usar una plegaria distinta. El sacerdote y la unidad que dirija pasarán a ser inmunes al miedo, al terror y al pánico.

EQUIPO Y OBJETOS MÁGICOS DE MIDDENLAND

MARTILLO DEL LOBO BLANCO

Esta arma es el mismo martillo de caballería que aparece en el libro de ejército del Imperio como el arma tradicional de los caballeros del Lobo Blanco. Con todo, en esta lista algunos de los caballeros del Lobo Blanco van a pie, así que, si lo seguíamos llamando martillo de caballería, podía causar confusiones. Cuando una miniatura a caballo usa el martillo del Lobo Blanco, se le aplican las reglas del martillo de caballería, es decir, +2 a la Fuerza durante el turno en que carga y +1 a la Fuerza el resto de turnos. A pie, el martillo se blande de forma distinta, así que se cuenta como una alabarda. En cualquier caso, el arma requiere ambas manos.

OBJETOS MÁGICOS COMUNES

Espada Veloz 30 puntos
Arma mágica, +1 al impactar.

Espada de Batalla 25 puntos
Arma mágica, +1 Ataque.

Espada de Poder 20 puntos
Arma mágica, +1 Fuerza.

Mordisco de Acero 10 puntos
Arma mágica, -1 a la tirada de salvación por armadura.

Escudo Hechizado 10 puntos
Armadura mágica, tirada de salvación por armadura de 5+.

Talismán de Protección 15 puntos
Talismán, tirada de salvación especial de 6+.

Pergamino de Dispersión 25 puntos
Objeto arcano (un solo uso), dispersa un hechizo enemigo automáticamente.

Piedra de Energía 25 puntos
Objeto arcano (un solo uso), +2 al lanzamiento de un hechizo.

Estandarte de Guerra 25 puntos
Estandarte mágico, +1 a la resolución del combate.

OBJETOS MÁGICOS PROHIBIDOS

Los siguientes objetos no pueden incluirse en un ejército de Middenland, ya sea por estar consagrados a Sigmar en lugar de a Ulric o porque se guardan en las cámaras acorazadas imperiales de Altdorf.

La Maza de Helstrum	Sello de Sigmar
Espada de Acero Bendito	Icono de Magnus
Armadura de Hierro Meteórico	Estandarte Imperial
La Armadura de Oro Élfico	Estandarte de Segismundo
Sudario de Magnus	Estandarte del Grifo
Amuleto de Jade	Estandarte de Acero

OBJETOS MÁGICOS NUEVOS

Los siguientes objetos están solo disponibles para los ejércitos de Middenland:

Armas mágicas

Esencia del Invierno 30 puntos

El año de su forja, esta hacha se dejó enterrada en el Ulricsberg durante todo un invierno para que absorbiera la mismísima esencia del poder de Ulric.

Si obtiene un 6 al impactar, la Esencia del Invierno hiere automáticamente sin tirada de salvación por armadura posible.

Martillo de la Tormenta 30 puntos

El Martillo de la Tormenta está hecho de hierro meteórico denso, encantado para que pueda blandirse igual de fácilmente que un arma normal. Su impresionante impacto puede mandar a los enemigos volando por los aires o aplastarlos contra el suelo.

Solo para el gran maestro o el senescal. Funciona igual que el martillo del Lobo Blanco. Las miniaturas heridas en el turno en que carga su portador no podrán atacar ese turno.

Armaduras mágicas

Yelmo Lobuno de los Teutógenos 35 puntos

Este yelmo de hierro, forjado como el terrible rostro de un lobo, data de antes de la llegada de Sigmar y, aun así, brilla con la misma fuerza que el día de su creación. Se dice que Ulric recompensa a un portador valeroso con una gran fuerza.

Confiere una tirada de salvación por armadura de 6+ que puede combinarse con otros tipos de armadura de forma normal. Además, el portador puede efectuar un chequeo de liderazgo al inicio de cada fase de combate y, si lo supera, obtiene un +1 a la Fuerza durante toda esa fase.

Armadura de Skoll 40 puntos

Esta armadura pesada está adornada con motivos que representan hachas doradas y cabezas de lobo. Tiene el poder de reducir la luz y el calor natural del aire que la rodea y absorbe la energía de los golpes dirigidos contra ella.

Cuenta como armadura pesada. Los ataques dirigidos contra su portador en combate cuerpo a cuerpo sufren un modificador de -1 a la Fuerza, lo que puede alterar el modificador a la tirada de salvación por armadura. El portador es inmune a los hechizos del Saber de la Luz.

Talismanes

Corazón de Middenheim 40 puntos

El Corazón de Middenheim es una piedra perfectamente circular incrustada en un amuleto dorado y extraída de la piedra central del portal del templo de Ulric. Los mejores guerreros que han vivido en la Ciudad del Lobo Blanco han portado este amuleto.

Otorga una tirada de salvación especial de 5+. El portador obtiene un +1 a la Habilidad de Armas.

Capa de Anraheir 25 puntos

El hechicero Anraheir creó esta capa para protegerse de los Hombres Bestia de Drakwald. La capa está hecha con la piel de un minotauro, que el mago mató con una lanza mágica que creó con los vientos de la magia.

Otorga resistencia a la magia (1). Se considera que el portador causa miedo a todos los Hombres Bestia y minotauros.

Objetos hechizados

Azote de los Cobardes 30 puntos

El poder de este amuleto insufla un espíritu de lucha a todos los que están alrededor y borra de sus mentes toda idea de retirarse.

Ni la unidad que porta el Azote de los Cobardes ni ninguna unidad contra la que cargue podrá decidir huir voluntariamente como reacción a la carga. Sí podrán, en cambio, efectuar cualquier otra reacción a la carga.

Pellejo de Horros 20 puntos

Hace muchos años, los pueblos de alrededor de Middenheim fueron aterrorizados por un lobo enorme al que se llamó Horros, como a la bestia salvaje de los cuentos populares. Cuando finalmente un caballero desconocido acabó con él, el espíritu del lobo quedó prisionero en su pellejo, otorgando a su portador una fuerza salvaje.

El portador puede repetir una tirada para herir fallida en cada fase de combate.

Talismán de la Garra 15 puntos

Los símbolos mágicos grabados sobre el hueso de un lobo al que se le ha dado forma de colmillo confieren una velocidad y un ansia de combate sobrenatural al portador.

El personaje y toda unidad en la que se encuentre pueden tirar un dado extra y descartar el resultado más bajo al perseguir enemigos que huyan.

Estandartes mágicos

Estandarte del Verdadero Guerrero 35 puntos

Este estandarte finamente bordado fue bendecido por Ar-Ulric Sehrhart, que mató él solo a treinta Orcos en la Batalla de Kleindorf.

Cuando la unidad que porte este estandarte deba efectuar un chequeo de desmoralización, contará como si hubiera perdido el combate por 1D3 puntos menos de los reales. Si con eso se reduce el margen de la derrota hasta 0 o por debajo de 0, sigue considerándose que ha perdido el combate, pero efectúa el chequeo de liderazgo sin penalización. Esto no tiene efecto alguno en otras unidades amigas implicadas en un combate múltiple, por lo que estas deberán efectuar el chequeo normalmente.

Estandarte de Middenheim 40 puntos

Se desconoce el origen de este estandarte, pero hace siglos se adoptó como estandarte de la Ciudad del Lobo Blanco. Su poder otorga a las tropas un gran coraje y las empuja a desafiarse hasta a los enemigos más terroríficos.

La unidad que porte este estandarte será inmune al miedo y al terror.

Estandarte del Lobo Blanco 40 puntos

El Estandarte del Lobo Blanco está hecho con el pellejo de un enorme lobo del Bosque de Drakwald. Tiene la facultad de proteger a sus fieles de las flechas y de los proyectiles del enemigo.

Todos los proyectiles disparados contra la unidad (incluidos los proyectiles mágicos) sufren un modificador de -1 a su Fuerza. Otros tipos de ataque, incluidos los hechizos que no sean proyectiles mágicos, no se ven afectados por el estandarte.

TALISMANES DE ULRIC

Los siguientes objetos solo pueden ser elegidos por los sacerdotes de Ulric. Su valor se tiene en cuenta para el límite máximo de puntos que se pueden emplear para los objetos mágicos de un personaje. Sin embargo, no son mágicos por sí mismos, así que los objetos o los hechizos que tienen un efecto especial sobre los objetos mágicos no les afectarán. Al contrario que los objetos mágicos, se pueden incluir más de uno de cada uno de estos talismanes e incluso un mismo sacerdote puede portar varios del mismo tipo.

Emblema de Cabeza de Lobo 10 puntos

La cabeza del lobo es el símbolo más típico de Ulric. Antes de empezar una campaña, los sacerdotes de Ulric bendicen muchos Emblemas de Cabeza de Lobo, como medallones y broches, con el poder de proteger contra los hechizos.

Un solo uso. Antes de intentar dispersar un hechizo, el jugador puede declarar que va a usar un Emblema de Cabeza de Lobo. Eso le permite tirar un dado adicional para tratar de dispersar el hechizo. No es necesario usar ninguno de los dados de dispersión normales, sino que se puede usar tan solo el dado proporcionado por el Emblema de Cabeza de Lobo y, si quieres, puedes utilizar más de uno de estos emblemas para tratar de dispersar un hechizo.

Colmillo Ámbar 35 puntos

Ar-Ulric recompensa a los sacerdotes más devotos con el incisor de un lobo engarzado en un medallón de ámbar como símbolo de su fe y de su servicio.

Un sacerdote que porte un Colmillo Ámbar puede pronunciar una plegaria adicional cada fase de magia. Solo puede usar con éxito cada plegaria una sola vez. Un sacerdote solo podrá usar una plegaria adicional por muchos Colmillos Ámbar que posea.

Daga de Hielo 30 puntos

La Daga de Hielo no es un arma, sino un símbolo de Ulric que representa la dureza del frío del invierno. Normalmente se lleva colgada de una cadena alrededor del cuello.

La Daga de Hielo es un símbolo muy poderoso de la ira de Ulric, con el que el sacerdote obtiene fuerza a partir de la fe y el coraje de los que lo rodean. El sacerdote que porte la Daga de Hielo puede sumar al nivel de energía de sus plegarias el modificador por filas que tenga en ese momento la unidad a la que acompañe. El modificador por filas solo se puede sumar una vez; tener más Dagas de Hielo no aumenta el efecto.

Colmillo del Lobo Invernal 25 puntos

Un Colmillo del Lobo Invernal es un diente arrancado de uno de los lobos más grandes del Bosque de Drakwald que ha sido bendecido por el propio Ar-Ulric. Se dice que son talismanes muy potentes y poseer uno de ellos confiere al sacerdote una gran confianza.

Un solo uso. Antes de rezar una plegaria, un sacerdote de Ulric puede declarar que va a usar su Colmillo del Lobo Invernal. La plegaria se cuenta como si se hubiera lanzado con fuerza irresistible, igual que un hechizo lanzado con dos resultados de 6.

Fragmento de Skoll 15 puntos

Skoll es un lobo legendario de la tradición teutógena, el compañero del propio Ulric que ahuyenta al sol para permitir la llegada del invierno. De los Fragmentos de Skoll, que son reliquias guardadas en amuletos de bronce o de hierro, se dice que son trocitos de las garras y de los colmillos del gran lobo.

El Fragmento añade +1 al resultado de todos los dados lanzados al tratar de dispersar un hechizo, hasta un máximo de 6. Cabe notar que esto hace imposible que se produzca un fracaso automático y hace más común el éxito automático. Solo se puede usar un Fragmento de Skoll contra cada hechizo. Si el intento de dispersión tiene éxito, el Fragmento se rompe al absorber la magia del enemigo; si no tiene éxito, se podrá guardar para usarlo de nuevo.

EJÉRCITO DE MIDDENLAND

LA LISTA DE EJÉRCITO

Las tropas siguientes están incluidas entre las opciones de personajes, unidades básicas, especiales o singulares de la lista de ejército de Middenland:

- COMANDANTES** 0-1 Gran Maestro de los Caballeros del Lobo Blanco (personaje nuevo)
Gran Hechicero
- HÉROES** Senescal del Lobo Blanco (personaje nuevo)
Sacerdote de Ulric (personaje nuevo)
Hechicero, Capitán
- U. BÁSICAS** Lanceros, Alabarderos, Espaderos
Arqueros (conversiones ilimitadas de Batidores)
Caballeros del Lobo Blanco
0-1 Caballeros Pantera (orden de caballería)
- U. ESPECIALES** 0-1 Guardia Teutógena (unidad nueva)*
0-1 Grandes Espaderos
Ballesteros
Guerreros de Ulric (unidad nueva)**
Mastines de Caza (unidad nueva)**
- U. SINGULARES** Hermanos Lobo (unidad nueva)**
Mortero, Cañón de Salvas
Arcabuceros, Mercenarios

*La Guardia Teutógena puede formar unidades principales, pero no destacamentos.

**Estas unidades no pueden formar ni unidades principales ni destacamentos.

COMANDANTES

0-1 GRAN MAESTRE DE LOS CABALLEROS DEL LOBO BLANCO 166 pts./min.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Maestro	10	6	3	4	4	3	6	4	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y armadura: armadura de placas, martillo del Lobo Blanco.

Montura: caballo de guerra con barda.

Opciones:

- Puede elegir objetos mágicos de la lista común, del Imperio o de Middenland por un valor total máximo de 100 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Gran maestro, muere a los débiles.

HÉROES

SEÑESCAL DEL

LOBO BLANCO 62 pts./miniatura

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

Armas y armadura: martillo del Lobo Blanco, armadura de placas.

Opciones:

- Puede montar en un Caballo de Guerra con barda (+20 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común, del Imperio o de Middenland por un valor total máximo de 50 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Presencia de mando, muerte a los débiles.

SACERDOTE DE ULRIC 95 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote de Ulric	10	4	3	4	4	2	4	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con armadura ligera (+2 puntos) o armadura pesada (+4 puntos) y también con escudo (+2 puntos).
- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+4 puntos) o con un arma a dos manos (+4 puntos).
- Puede montar en un Caballo de Guerra (+10 puntos) que puede equiparse con barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común, del Imperio o de Middenland y/o talismanes de Ulric por un valor total máximo de 50 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Bendición de Ulric, muerte a los débiles, plegarias a Ulric.

UNIDADES ESPECIALES

0-1 GUARDIA TEUTÓGENA . . . 12 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia Teutógena	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Maestre	10	4	3	3	3	1	3	2	8

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas y armadura: martillo del Lobo Blanco, armadura de placas.

Opciones:

- Puedes convertir un Guardia Teutógeno en músico por +6 puntos.
- Puedes convertir un Guardia Teutógeno en portaestandarte por +12 puntos. Un portaestandarte puede portar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Puedes convertir un Guardia Teutógeno en Maestre por +12 puntos.
- Caballeros del Círculo Interior: la Guardia Teutógena puede convertirse en Caballeros del Círculo Interior por +2 puntos por miniatura. La Guardia Teutógena y el Maestre de esta unidad tienen Fuerza 4. Tanto la Guardia Teutógena como una unidad de Caballeros del Lobo Blanco pueden convertirse en Caballeros del Círculo Interior en el mismo ejército.

REGLAS ESPECIALES

Tozudos.

GUERREROS DE ULRIC 4 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	10	4	3	3	3	1	3	1	7
Campeón	10	4	3	4	3	1	3	2	7

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas y armadura: arma de mano.

Opciones:

- La unidad puede equiparse con armadura ligera (+1 pto./min.) y también con escudos (+1 pto./min.).
- La unidad puede equiparse con armas de mano adicionales (+2 pts./min.) o con armas a dos manos (+2 pts./mi.).
- Puedes convertir un Guerrero en músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Guerrero en portaestandarte por +10 puntos.
- Puedes convertir un Guerrero en Campeón por +13 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Civiles.

MASTINES DE CAZA 7 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín de Caza	18	3	3	3	3	1	3	1	5
Maestro Cazador	10	4	3	3	3	1	3	1	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5-20.

Armas y armadura: ninguna.

Opciones:

- Puedes convertir un Mastín en Maestro Cazador por +15 puntos. El Maestro Cazador monta en un Caballo de Guerra y lleva armadura ligera. Va armado con una lanza.

REGLAS ESPECIALES

Caballería rápida, persecución imparable.

UNIDADES SINGULARES

HERMANOS LOBO 8 PTOS./MINIATURA

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

Tamaño de la unidad: 5-15.

Armas: arma de mano.

Opciones:

- La unidad puede equiparse con armadura ligera (+1 pto./min.) y también con escudos (+1 pto./min.).
- La unidad puede equiparse con armas de mano adicionales (+2 pts./min.) o con armas a dos manos (+2 pts./min.).
- Puedes convertir un Hermano Lobo en portaestandarte por +10 puntos.
- Puedes convertir un Hermano Lobo en músico por +5 puntos.
- Puedes convertir un Hermano Lobo en Gran Hermano Lobo por +10 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Tozudos, hostigadores. Recuerda que, una vez que los hermanos lobo se alineen para el combate, su grupo de mando y los personajes especiales que estén incluidos en la unidad se mueven al centro de la fila que combate.