

REGLAS EXPERIMENTALES: RUNAS Y OBJETOS RÚNICOS

Bienvenidos a un nuevo ExtraReforged, esta vez con reglas experimentales para el ejército de los Enanos. Los generales enanos se han reunido en concilio y han lanzado sus huestes a la batalla, con lo que han descubierto runas ancestrales perdidas en el tiempo. Estas reglas incluyen nuevas runas para grabar en los objetos rúnicos, así como algunos nuevos objetos rúnicos legendarios, y una nueva runa que martillar en el Yunque Rúnico ¡Disfrutadlo!

RUNAS DE ARMAS

Runa magistral de la Tormenta (65 puntos)

Esta runa hace relumbrar con energía azulada el arma, y descarga poderosos rayos.

Sólo Señor de las Runas. Los impactos con este arma se resuelven siempre con F6, y no permiten tirada de salvación por armadura (son Ataques de rayos). Además, en la fase de disparo, el portador puede utilizar un ataque a distancia con el arma, con un alcance de 18" que impacta automáticamente, causando 1D3 impactos de F6 que no permiten tirada de salvación por armadura (se trata de un Ataque de rayos).

Runa de la Maldición (15 puntos)

Esta runa es utilizada con cautela debido a su malicioso poder, pues consume la fuerza del enemigo cuando lo golpea.

Si el portador causa heridas a un personaje o monstruo enemigo, si éste no muere por el ataque, debes tirar 1D6 por cada herida causada. Con un resultado de 1, no hay efectos adicionales; con un resultado de 2-3, el personaje o monstruo tendrá un -1F por el esto de la batalla; con un resultado de 4-5, el personaje o monstruo tendrá un -1R por el esto de la batalla; y con un resultado de 6, un -1F y -1R por el resto de la batalla. Si un arma tiene dos runas de la Maldición, suma +1 a esas tiradas; y si tiene 3 runas, suma +2 a esas tiradas.

Runa mataskavens (20 puntos)

Creada hace milenios, tras las primeras escaramuzas contra los hombres rata, el poder de esta runa es anatema para los skaven.

Heridas múltiples (1D3) contra miniaturas del libro de ejército skaven (y los libros de ejército alternativos de skaven). Varias runas mataskavens son redundantes.

Runa mataorcos (20 puntos)

Esta runa es antiquísima, y todos los herreros rúnicos aprenden cómo forjarla para acabar con sus archienemigos pielesverdes.

Golpe letal contra pielesverdes (orcos, goblins, hobgoblins, snotlings y gnoblars, en todas sus variedades). Varias runas mataorcos son redundantes.

Runa matabestias (20 puntos)

El poder de esta runa imprime una fuerza inmensa a los golpes cuando el enano ataca a los Hijos del Caos.

Heridas múltiples (2) contra miniaturas de las Bestias del Caos y de la Grey Infernal. Varias runas matabestias son redundantes.

Runa mataelfos (45 puntos)

Forjadas por primera vez durante la Guerra de la Venganza, estas runas son mortales para los elfos.

Cada vez que un elfo (alto elfo, elfo oscuro o elfo silvano) sufra una herida a causa de este arma, debe efectuar un chequeo de Resistencia; si lo falla, será retirado como baja.

RUNAS DE DEFENSA

Runa magistral Devoradora de Magia (70 puntos)

Esta runa posee un poder increíble, capaz de tragarse los vientos de la magia.

El portador no puede verse afectado por hechizos de ningún tipo; no significa que los disperse, sino que simplemente no le causan ningún efecto o daño. Ten en cuenta que esto sólo afecta al portador, no a la unidad en la que se encuentre. Además, le proporciona una tirada de salvación especial de 4+ contra Ataques mágicos.

Runa de Parada (15 puntos)

Esta runa posee el poder de enlentecer los ataques del enemigo, permitiendo al enano adelantarse a ellos y bloquearlos.

Todos los enemigos que ataquen al portador realizarán un Ataque menos (con un mínimo de 1 Ataque). Múltiples runas de parada son redundantes.

RUNAS DE PROTECCIÓN

Runa de la Élite (45 puntos)

Tan sólo los estandartes de los guerreros más veteranos pueden portar esta runa, ya que es un honor de batalla concedido por un Señor de las Runas.

Todas las miniaturas de la unidad obtienen un bonificador de +1 a su HA. Múltiples runas de la élite son redundantes.

Runa Sagrada de Grimnir (25 puntos)

El poder que imbuye la runa hace que quienes han jurado encontrar una muerte honrosa, lo hagan con rapidez.

Solo unidades de Matadores. Aumenta en +1 el atributo de Movimiento de todos los Matadores de la unidad. Múltiples Runas sagradas de Grimnir son redundantes.

Runa certera de Grimm (25 puntos)

Esta poderosa runa imbuye las ballestas de una precisión inigualable.

Sólo unidades de ballesteros. Proporciona un bonificador de +1 en la tirada para impactar con proyectiles al utilizar ballestas para disparar. Múltiples runas certeras de Grimm son redundantes.

Runa de la Ira (20 puntos)

Esta runa imbuye a los guerreros de una determinación y una furia implacables.

El portador y su unidad podrán repetir sus tiradas de carga fallidas. Múltiples runas de la Ira son redundantes.

Runa del Muro de Acero (15 puntos)

Esta runa aumenta la resolución de los soldados, que resisten las cargas con ferocidad.

Reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) la Fuerza de todos los Impactos por carga contra el portador y su unidad. Múltiples runas de Muro de Acero son redundantes.

RUNAS TALISMÁNICAS

Runa de Restauración (25 puntos)

Esta runa posee un gran poder curativo, capaz de sanar a su portador de las más terribles heridas.

Al inicio de cada uno de tus turnos, el portador puede restaurar una herida que hubiese sufrido previamente durante la batalla. Múltiples runas de Restauración son redundantes.

RUNAS DE LOS INGENIEROS

Runa del Orgullo artillero (10 puntos)

Esta runa se graba en máquinas de guerra veteranas, que nunca retroceden.

La máquina de guerra obtiene la regla especial Tozudez. Múltiples runas del orgullo artillero son redundantes.

Runa calibradora (10 puntos)

Los más fiables cañones enanos llevan grabada esta runa para aumentar su puntería.

Sólo puede grabarse en un cañón enano. Cada vez que el cañón dispare, puedes repetir la tirada de uno de los dados de estimación. Múltiples runas calibradoras son redundantes.

NUEVA RUNA PARA EL YUNQUE RÚNICO

Un Señor de las Runas en Yunque Rúnico puede elegir martillar esta runa, además de las presentadas en el libro de ejército de los Enanos.

Runa de la Furia y los Agravios: *el inmenso poder de esta runa resuena como una campana por todo el campo de batalla, impeliendo a los enanos a realizar hazañas heroicas.* Selecciona una unidad amiga a 24" o menos que no esté huyendo ni trabada en combate. Esa unidad puede mover inmediatamente como si se encontrase en la sub-fase de Resto de resto de movimientos; alternatively, si no estás en tu primer turno, puedes declarar una carga con esa unidad, como si se encontrase en la sub-fase de Declaración de cargas (el enemigo puede reaccionar a la carga con normalidad). **Poder de los Ancestros:** selecciona 1D3 unidades diferentes en lugar de solo una dentro del alcance.

NUEVOS OBJETOS RÚNICOS LEGENDARIOS

Pan de piedra (Objeto hechizado rúnico, 30 puntos)

El Pan de piedra de los enanos es incomible para las demás especies del mundo de Warhammer (salvo, quizá, los trolls), pero a los enanos puede revigorizarlos con gran rapidez.

Un sólo uso. El portador puede comerse su Pan de piedra al inicio de cualquiera de sus turnos. Si lo hace, restaura todas las heridas que hubiese sufrido durante la batalla.

La Corona de Pináculo de Plata (Objeto hechizado rúnico-Reliquia, 155 puntos)

Esta corona de plata y gromril cubierta de runas ha ido pasando de generación en generación por las cabezas de los primogénitos de los Viriksson, los reyes de Pináculo de Plata.

Sólo Señor de los Enanos. La corona tiene grabadas la Runa magistral de la Realeza (Otorga Tozudez e Inmunidad a Psicología a todas las unidades de enanos amigas a 8" o menos del portador), la Runa magistral de la resiliencia (Tirada de salvación especial de 4+) y la Runa de la Plata (todas las tiradas para impactar contra el portador y su unidad tendrán un penalizador de -1, tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo).

DRÍADES

(Del Bestiario del Viejo Mundo)

VISIÓN COMÚN

"Cuando era más joven tuve un amigo llamado Hugo que se comportaba como un forestal. Hugo no era la flecha más afilada del carcaj, pero tenía un buen corazón. A menudo se acercaba demasiado a los bosques, mucho más allá de los límites que los ancianos del poblado nos habían puesto, y no tenía miedo de las piedras con marcas extrañas que las hadas protegen con tanta fiereza. Una noche de primavera estábamos volviendo a casa después de pescar cuando una bella muchacha salió de las sombras de los árboles y nos saludó. Yo estaba asustado, pero Hugo fue hacia ella sin dudar. Cuando Hugo no volvió al día siguiente, los ancianos me preguntaron qué había sucedido, pero les dije que no lo sabía. Al final dieron a Hugo por muerto. No volví a ver a mi amigo hasta casi tres décadas después, hasta cierta noche de primavera, cuando por casualidad estaba cerca de los árboles donde vi a Hugo por última vez. Un hombre joven salió de los bosques y, ante mi asombro, comprendí que era él, pero no había envejecido ni un solo día. Empezó a hablarme, pero luego sus ojos se abrieron como platos, como si tuviera miedo. Fueran cuales fueran sus palabras finales, se perdieron conforme se convirtió en polvo ante mis ojos. Desde los oscuros árboles me hizo señas una bella muchacha, y huí mientras su risa burlona me daba alas."

ANTON, CAMPESINO BRETONIANO

"Estúpidas ramera. Tentadoras demoníacas. Que su bella apariencia no os engañe, ni sus intentos de ocultarse con los adornos del mundo natural para eliminar la sospecha de su verdadera naturaleza. Conozco a los siervos del Caos cuando los veo, y las driades son uno de los juguetes más exclusivos del Señor del Placer, pero no pueden condenar el alma de un hombre tan bien como cualquier otro demonio. El Despojador las creó para ocultarse, y eso es lo que hacen. Por suerte su elección de forma las hace bastante susceptibles al fuego, una debilidad que he tenido el privilegio de explotar en alguna ocasión."

VORSTER PIKE, CAZADOR DE BRUJAS

"Mi madre siempre me dijo que mi extraño sentido del humor me metería en problemas algún día. Como siempre, tenía razón, pero sabía que no me sorprendería al oír que también salvó mi vida una vez. Hace algunos años mi unidad estaba sirviendo con uno de los señores de la parte oeste del Imperio, completando sus filas mientras realizaba una pequeña expedición al interior de Bretonia. El rumor de nuestra llegada precedió a nuestras fuerzas, ya que un grupo de caballeros nos estaba esperando en un bonito campo verde mientras descendíamos por un paso de las montañas Grises. Los bosques de Athel Loren se encontraban justo al sur de nosotros, y alguien tuvo la brillante idea de que algunos muchachos atravesaran un núcleo de árboles para flanquear a los bretonianos. Como siempre, fuimos nosotros los mercenarios los que sacamos la pajita más corta, y allí fuimos. Pues bien, no habíamos ido más allá de un centenar de pasos o así cuando esas bellas mujeres salieron de los árboles justo delante de nosotros. Algunas de ellas estaban vestidas con las ropas más escasas que jamás haya visto, tanto que bien podían haber ido desnudas. Ahora no puedo decir realmente por qué, pero algo de su apariencia o el modo en que avanzaron sonriendo, o quizás las reacciones de mis compañeros me alertaron, y comencé a reír, razón por la que estoy vivo contando esta historia. Cuando las driades, ya que más tarde descubrí que lo eran, estuvieron a unos diez pasos de nosotros, sus bellos rasgos cambiaron a unos terribles rostros y procedieron a aniquilar a algunos de los soldados más duros con los que he tenido el placer de servir. Sus miembros crecieron y desarrollaron espinas como dagas, luego cargaron. Una de ellas me apartó con un golpe que me dejó inconsciente. Me desperté varias horas más tarde, rodeado por los cadáveres de mis compañeros y con una de esas mujeres hada sonriéndome de forma encantadora. Cuando vio que estaba despierto se inclinó hacia mí y pasó un dedo por mi mandíbula. 'Di a los tuyos, risueño' susurró con voz ronca 'que sería mejor que os apartéis de los bosques, ¿hmmm?' Su aliento olía a marga, jacinto y sangre. No hay oro suficiente en este mundo para que vuelva otra vez a Athel Loren."

EMMERICH, MERCENARIO

EL OJO DEL SABIO

Las dríades son caprichosos espíritus de la naturaleza que parecen morar casi exclusivamente dentro del antiguo reino del bosque de Athel Loren, un lugar maldito de niebla y sombra que abarca cientos de millas, dominando gran parte del borde occidental de las montañas Grises. Aunque Athel Loren es en teoría una parte de Bretonia, ningún señor de este reino parece haber reclamado nunca el lugar, y con buenas razones. Es el reino de los elfos silvanos, parientes distantes de la gente de Ulthuan, que tienen su propio consejo bajo el manto de hojas.

"Existen historias por todo el Viejo Mundo sobre bellas damas en bosques encantados. En Norsca se las llama Woses del bosque, en Estalia Arumae y en el Imperio Dríades. Sea cual sea su nombre, se las describe de igual forma: peligrosos espíritus femeninos del bosque que disfrutan al corromper a los hombres. Sin embargo, a pesar de la gran variedad de historias, las dríades sólo han sido vistas de forma verificable en los bosques primordiales de Athel Loren. Por qué es así se desconoce. Quizá son constructos mágicos creados por los místicos elfos que se dice que gobiernan este reino, o quizá son elfas que han sido transformadas de algún modo por su exposición a Athel Loren. Yo suscribo otra teoría. Creo que son una extensión del bosque en sí, lo que explica la razón de que nunca hayan sido vistas en otros lugares. Son un mecanismo de defensa para los árboles de ese bosque mágico. No tengo prueba alguna de esto; es tan sólo una conjetura por mi parte, ya que ninguno de los pocos elfos que alguna vez han salido de Athel Loren han estado dispuestos a hablar del asunto, luego el misterio continúa."

WALDEMARR, SABIO DE NULN

Las dríades de Athel Loren suelen acompañar a los elfos silvanos cuando van a la guerra, aunque siempre actúan según sus propios dictados, ignorando en buena parte todas las órdenes excepto las más vagas. Suelen acompañar en batalla a los grandes hombres árbol, actuando como una especie de guardia de honor. Las conexiones entre los dos, aparte de que ambos parecen ser tipos de espíritus de la naturaleza, se desconoce. Las dríades son oponentes inquietantes, ya que sus facciones por lo general bellas fluyen y se convierten en formas horribles cuando cargan a la batalla. Su piel cambia continuamente en diferentes formas reminiscentes de los diversos árboles de Athel Loren, y su estilo de lucha se altera para acompañarlo.

"Son fluidas como un arroyo y siempre cambian. Ninguna forma puede contener su esencia mucho tiempo, luego cambian de una forma a otra, bailando incluso cuando están paradas. Son el pulso del bosque, salvajes y fieras de forma alternativa, todo ello seguido por una calma meditabunda. En un instante son tan duras como un fresno, soltando golpes que harían caer a un ogro; después tan flexibles como el junco, torciéndose alrededor de las armas de sus oponentes mientras se ríen o se burlan de su desconcierto. Mis compañeros y yo hablamos de por qué nunca se quedan con una forma durante mucho tiempo. El consenso general es que se aburren con facilidad."

MYLABURR, EXPLORADOR DE ATHEL LOREN

NUESTRAS PROPIAS PALABRAS

"Tu savia fluye pura y fuerte por tus miembros. Sentiría su calidez sobre mí. Comparte un poco conmigo. ¿Lo harás?"

KAYANORA, DRÍADE

"Los que van a cuatro patas tienen sus dientes, sus garras y su velocidad para protegerse. Los Brillantes tienen sus arcos y espadas. ¿Qué tienen los árboles? Nos tienen a nosotras, y a los Señores del Bosque."

WHISHIRA, DRÍADE