

Los Manuscritos
de Nuth
Apéndice: Bretonía

By Sir Galahad

Enero 2005

“La auténtica esfera de acción para la caballería, su influencia decisiva sobre el enemigo y, para decirlo brevemente, la vida y el alma de nuestro ejército, es la carga.”

Von Schmidt

Prólogo

Antes de empezar me gustaría agradecer a Namarie la oportunidad que me ha brindado al permitirme encargarme de este Manuscrito, y también la paciencia que ha tenido debido a mi tardanza.

Al final se me han quedado unos cuantos artículos y reglas en el saco de las ideas, pero bueno, iremos ampliando poco a poco el contenido. Cualquier material que tengáis, relacionado con Bretonia, y que consideréis que debe ser incluido en este manuscrito, no dudéis en enviárselo a Namarie o a mí mismo. Mi dirección de correo es: sir_galaz@yahoo.com.

Y ya para finalizar, antes de empezar con lo interesante, un poco de publicidad: podéis visitar mi web en http://www.geocities.com/sir_galaz/

La pobre está un poco abandonadilla, pero espero solucionarlo en breve (de momento ya he empezado con este manuscrito).

Un saludo, y espero que os sea útil lo que vais a leer a continuación,

Sir Galahad de Corbenic

Índice

<i>Prólogo</i>	3
<i>Índice</i>	3
<i>Erratas en el libro de Bretonia</i>	4
<i>Dudas y comentarios a las reglas</i>	5
<i>Personajes especiales bretonianos</i>	10
<i>Los caballeros de la Mesa Redonda</i>	21
<i>Nuevas Unidades</i>	27
<i>Justas de Bretonia</i>	28
<i>El ejército de Bretonia</i>	32
<i>Heráldica</i>	38
<i>Partidas de Caza</i>	48

Erratas en el libro de Bretonia

(Fuente: página web de GW España)

- Página 55: en las reglas especiales de los Caballeros del Pegaso, en el apartado de “Caballería voladora” se indica que la *caballería voladora* sigue las reglas de *criaturas voladoras*, cuando en realidad debería indicar que sigue las reglas de **unidades de criaturas voladoras**.
- Página 66: en las opciones de un Señor Bretoniano, se indica que salvo que monte un Hipogrifo o un Pegaso Real, debe montar un caballo de guerra bretoniano por un coste de +21 puntos. Lo que debería indicar en realidad es que tiene que montar un **caballo de guerra bretoniano con barda (+21 puntos)**.

En la web española podéis encontrar las páginas ya corregidas en pdf.

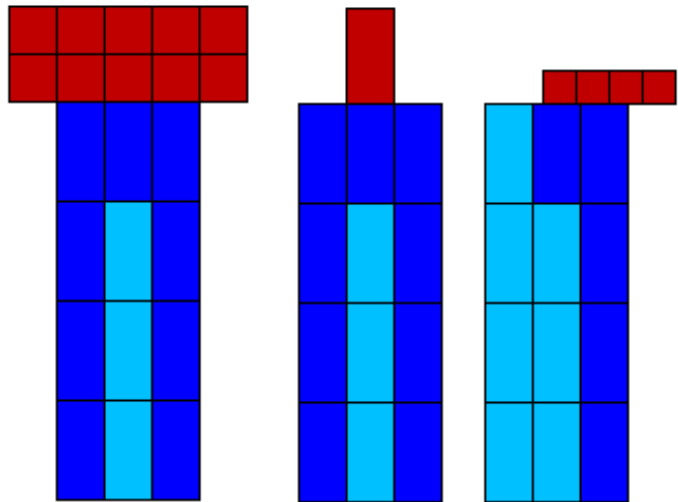
Dudas y comentarios a las reglas

En el último párrafo de la página 41 se dice que un campeón o personaje que esté en la segunda o tercera fila puede atacar de la manera habitual durante una carga si está detrás de una miniatura que esté combatiendo en la primera fila. ¿Quiere esto decir que los personajes y el campeón pueden combatir aunque se encuentren en el centro de la segunda o tercera fila? ¿Y si se encuentran en la cuarta o quinta fila?

Es sólo una ligera confusión. Campeón y personajes siguen las mismas reglas que el resto de caballeros de la unidad cuando cargan en formación de lanza.

Las miniaturas que pueden atacar durante una carga son:

- Las miniaturas de la primera fila en contacto con el enemigo.
- Las miniaturas de filas posteriores que se encuentren en los flancos y directamente detrás de una miniatura de la primera fila que pueda atacar podrán a su vez atacar cuando se efectúe una carga.



En los ejemplos ilustrados, las miniaturas en azul oscuro son las que podrían atacar durante una carga siempre que sean caballeros (independientemente de si son personajes, campeón o caballeros). Las doncellas sólo podrán atacar si se encuentran en la primera fila.

Un personaje o campeón que ataque desde una fila que no sea la primera ¿Sigue las mismas reglas que una miniatura que ataque con una lanza, es decir, sólo puede efectuar un ataque?

No, el personaje o campeón atacará normalmente y con todos sus ataques (durante una carga, eso sí). Las únicas restricciones son que no puede lanzar ni aceptar desafíos y que no puede asignar sus ataques.

¿El enemigo que devuelve ataques tras recibir una carga, puede asignarlos a personajes o el campeón si se encuentran detrás de la primera fila?

No, el enemigo sólo podrá asignar ataques a miniaturas con las que se encuentre en contacto peana con peana.

¿Puede envolver los flancos una unidad en formación de lanza?

Sí, aunque generalmente tendrá que expandir el frente antes de hacerlo.

Si una unidad en formación de lanza con cuatro filas gira 90° ¿Se considera que pierde la formación de lanza y pasa a ser una formación normal de 3 filas de cuatro caballeros?

[GW] No, en este caso la unidad mantendría su formación original.

Las damiselas y profetisas deben colocarse en el centro de la unidad en formación de lanza, pero si se da el caso de que se encuentren dos damiselas en la última fila ¿Puede la damisela colocada en el extremo combatir cuando la unidad carga?

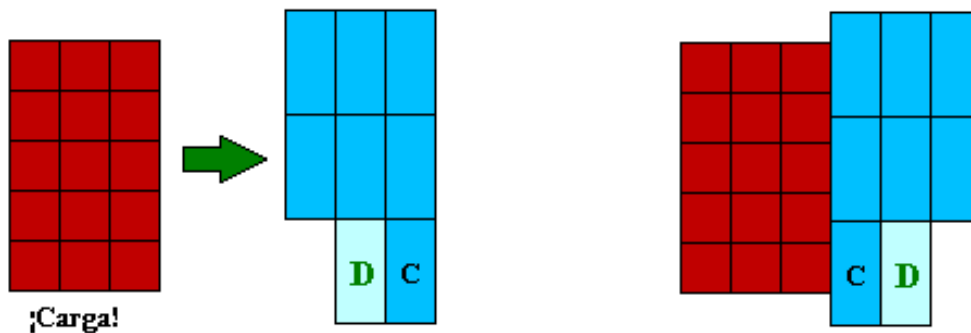
No, sólo los caballeros se benefician de esta regla de la formación en lanza.

¿Si una unidad en formación de lanza con una damisela que se encuentra sola en la tercera fila es cargada por el flanco, debe colocarse a la hechicera en contacto con la unidad que ha cargado por el flanco o debe permanecer en el centro de la fila?

En este caso, la damisela ya no puede permanecer en el centro y debe colocarse en el extremo, en contacto con la unidad que ha cargado por el flanco.

En esta situación de carga por el flanco ¿Cómo se resuelve la colocación de la última fila, que incluye una damisela?

[GW] La última fila tiene que entrar en contacto con la unidad que ha cargado, pero los caballeros protegerán a la damisela, así que será el caballero "C" el que se ponga en contacto con la unidad.



¿El general del ejército debe ser siempre el personaje con el voto de mayor rango?

No, el general debe ser el personaje con el valor de liderazgo más alto (aún así, no puede ser el portaestandarte de batalla). Sin embargo, por cuestión de trasfondo, en el caso de que haya dos personajes con el mismo liderazgo deberías elegir como general a aquel con el voto de mayor rango, pero no es obligatorio.

No entiendo muy bien el Voto de la Búsqueda, cuando dice que los caballeros con este voto "ignoran el pánico causado por las unidades amigas y por las miniaturas con el deber del campesino" ¿Significa que son inmunes al pánico en general o sólo al provocado por unidades amigas?

[GW] El Voto de la Búsqueda permite a los caballeros andantes repetir los chequeos de psicología. Además, son inmunes al pánico causado por unidades amigas. Es decir, no deben chequear por unidades que huyen a 10 cm o que pierdan un combate y se desmoralicen a 15 cm, por ejemplo, pero sí si sufren un 25% de bajas por disparo o magia (y podrán repetir el chequeo en caso de fallarlo).

¿Permite el Voto de la Búsqueda repetir los chequeos de desmoralización?

No, un chequeo de desmoralización no es un chequeo de psicología.

La resistencia a la magia de las damiselas y profetisas ¿Se aplica también a la unidad a la que se unan?

No, la resistencia a la magia es sólo para la hechicera, aunque puede usarse normalmente si se lanza un hechizo contra la unidad que pueda afectar directamente a la hechicera.

Por ejemplo: con hechizos como La Maldición de los Años, El Grito del Águila o Manto de Desesperación la unidad podrá beneficiarse de la resistencia a la magia de la doncella. Sin embargo, no podrá hacerlo en el caso, por ejemplo, de proyectiles mágicos cuando la unidad esté compuesta por al menos 5 miniaturas (es decir, la hechicera no podría ser impactada).

¿Los caballeros noveles que cargan son inmunes a la psicología durante el resto de su turno o durante el resto del turno de juego?

Son inmunes a la psicología durante el resto de su turno, es decir, del turno del jugador bretoniano.

¿Los caballeros noveles se vuelven automáticamente inmunes a la psicología cuando declaran cargar (y la carga se lleva a cabo) o deberían efectuar antes un chequeo de miedo si desean cargar contra una unidad que cause miedo?

[GW] Los caballeros noveles son inmunes al pánico nada más declarar la carga (incluso aunque sea una carga fallida) y la inmunidad a la psicología les dura hasta el final de su turno. No deben, por tanto, efectuar un chequeo de miedo para cargar. También serán inmunes a la psicología si fallan el chequeo de impetuosos.

Si los noveles cargan y arrasan en un combate, trabándose de nuevo con otro enemigo, ¿serán inmunes a la psicología durante el turno del oponente? Sólo son inmunes durante su turno, pero la carga se resuelve en el turno del oponente.

[GW] Tal y como explica la regla de arrasamiento, éste se considera una nueva carga que se resuelve en el turno del oponente, por lo que los caballeros noveles seguirán siendo inmunes a la psicología durante el turno del oponente.

Cada una de las miniaturas de una unidad de caballeros del Grial puede lanzar y aceptar desafíos como si se tratase de un campeón. ¿Incluidos los de filas posteriores a la primera?

Los caballeros del Grial en formación de lanza siguen las mismas reglas que el resto de caballeros, de manera que sólo los caballeros en contacto con miniaturas enemigas podrán lanzar y aceptar desafíos.

¿Son hostigadores los caballeros del pegaso?

Sí, al igual que todas las unidades de criaturas voladoras.

¿Puede un personaje montando un pegaso real unirse a una unidad de caballeros de pegaso?

No, los personajes nunca pueden unirse a unidades voladoras.

¿Las virtudes caballerescas cuentan para el máximo de puntos permitido para objetos mágicos?

Sí. Sin embargo, existe una excepción a la norma que dice que el portaestandarte de batalla que escoja un estandarte mágico no podrá equiparse también con más objetos mágicos. El portaestandarte podrá escoger una virtud de hasta 50 puntos aunque se equipe con un estandarte mágico.

¿Por qué si un personaje con la virtud de la empatía es el general del ejército, las unidades con la regla especial el deber del campesino no pueden usar su liderazgo en un rango de 30 cm?

Esa aclaración es un poco absurda, ya que si es el general del ejército TODAS las unidades podrán usar su liderazgo a 30 cm.

¿Un personaje equipado con lanza y mangual puede cargar con la lanza y usar el mangual en turnos siguientes? De esta forma cargaría con +2 a la fuerza y en el turno siguiente tendría un bonificador de +1 a la fuerza por el mangual.

No, la regla de cambiar la lanza en turnos posteriores a la carga sólo se aplica con armas mágicas.

Un personaje puede cargar con una lanza y después utilizar un arma mágica, pero ¿qué significa que un personaje pueda usar una lanza mágica en turnos posteriores? ¿Un personaje equipado con la Lanza Plateada de los Bendecidos impactará siempre automáticamente (si cuenta con la Bendición de la Dama) aunque no cargue?

[GW] Efectivamente, se pueden seguir utilizando las propiedades mágicas de la lanza en turnos posteriores a la carga, salvo que se especifique lo contrario. Así por ejemplo, un personaje equipado con la Lanza de Roble siempre podrá repetir las tiradas para herir, pero un personaje equipado con la Lanza de Artois sólo tendrá golpe letal cuando cargue con la lanza (aunque los ataques se considerarán mágicos igualmente).

¿Puede usarse el Mangual de Fracasse para arrebatar el arma funeraria a un tumulario o señor tumulario y así evitar su golpe letal?

No, porque el golpe letal de los tumularios es una regla especial propia, y las armas funerarias no son armas mágicas propiamente dichas.

¿Realmente la Coraza Dorada otorga una tirada de salvación por armadura de 6+?

[GW] Efectivamente, la Coraza Dorada otorga una tirada de salvación por armadura de 6+.

¿Puede un personaje equipado con la Armadura del Solsticio Estival ponerse otra armadura normal? La descripción del objeto dice que puede combinarse con otras tiradas de salvación por armadura.

Evidentemente, se refiere a escudos, bardas, etc. ¡No puedes equiparte con dos corazas al mismo tiempo!

¿Es necesario tener la Bendición de la Dama para que la Insignia de la Búsqueda y la Reliquia Sagrada funcionen?

No, no es necesario.

¿Puedes usar la salvación especial de la Insignia de la Búsqueda si sufres un golpe letal cuando aún tienes más de una herida?

[GW] No, la Insignia de la Búsqueda sólo puede usarse con la última herida. El golpe letal no causa varias heridas, como el caso de un impacto de cañón, sino que una única herida mata automáticamente.

Si un personaje está equipado con la Insignia de la Búsqueda y además se beneficia de la Bendición de la Dama, ¿Puede usar ambas tiradas de salvación especial?

No, si posees varias tiradas de salvación especial debes usar la mejor.

Un personaje equipado con el Mechón de Isoulde y la Espada Veloz ¿Impacta automáticamente cuando use el mechón?

No, el personaje impacta con un 2+ inmodificable. No se puede modificar, ni a favor, ni en contra.

¿La Espada de Couronne del rey Louen afecta a los no muertos? ¿Deben superar un chequeo de liderazgo para poder atacar? No especifica que las tropas inmunes a la psicología no deban realizarlo.

[GW] Sí, los no muertos deben realizar ese chequeo de liderazgo, la luz mágica de la espada también les afecta.

Dudas Tormenta del Caos

En la lista de Caballeros Noveles, ¿tengo también que poner Portaestandarte de Batalla?

[GW] Sí. Y también sigues teniendo un personaje extra.

Tengo un -1 a la tirada de Impetuosos para cargar a dragones, pero ¿y a serpientes aladas? ¿Y a un Carnosaurio?

[Libro] No, no son Dragones, son una serpiente alada y un Carnosaurio. Sólo Dragones (de Elfos Oscuros, Altos Elfos, Caos, Condes Vampiro...). Y no, tampoco una Serpiente Marina. ¿Verdad que tampoco afecta a un Grifo imperial?

Personajes especiales bretonianos

A continuación os ofrezco una revisión de algunos de los personajes bretonianos que aparecieron en el libro de ejército de Bretonia de la edición anterior. Esta adaptación es personal y provisional hasta que, y en el caso de que, GW publique su propia adaptación en la página web.

Para crear estos personajes he evitado, en la medida de lo posible, tener que inventar nuevas reglas u objetos mágicos a los que siempre resulta difícil asignar un valor en puntos, y me he basado sobre todo en objetos mágicos ya existentes. Por ejemplo: las habilidades *La Lanza Invencible* e *Interponer Escudo* del Caballero de la Lanza Invencible las he representado fácilmente con los objetos mágicos del libro de ejército de Bretonia *Lanza del Roble* y *Gran Yelmo de Mithril*; asimismo, las reglas de Jules el Juglar se corresponden con la *Armadura Carmesí de Dargan* del libro de ejército Hordas del Caos y la *Piel de Smearghus* ha sido creada usando runas enanas. De esta forma el coste en puntos de los personajes es fácil de calcular.

Es norma habitual que si deseas emplear un personaje especial en una batalla solicites el permiso de tu oponente (incluso si es un personaje especial que aparece en el libro de ejército, que últimamente se están pasando un poco). Sin embargo, dada la forma en que he elaborado los personajes, en algunos casos han surgido personajes totalmente legales y que cualquiera puede crear cuando elabora una lista de ejército, como es el caso de Odo, Roland y Reynard, y que aparecen con la categoría “**Legal**”.

El resto de personajes, en cambio, no pueden usarse de forma normal (“**Illegal**”), bien porque usan objetos mágicos de otros libros de ejército o porque incumplen alguna norma (en el caso de el Caballero de la Lanza Invencible, supera el máximo de puntos en objetos mágicos y virtudes para un Héroe).

Os animo a que probéis estos personajes, ya que creo que no están muy descompensados y tienen una gran personalidad.

Sir Galahad de Corbenic



El Duque Bohemond “Matabestias” de Bastonne

BARÓN ODO EL CRUZADO y SULIMÁN EL SARRACENO

109 puntos por Odo + 33 puntos por Sulimán

Puedes incluir a Odo el Cruzado y a Sulimán como una opción de Héroe (ambos cuentan como una única opción de Héroe).



Odo fue uno de los muchos caballeros de Bretonia que marcharon a Arabia para hacer la guerra al malvado Sultán Jaffar. Odo participó en la batalla que supuso la derrota del ejército de Jaffar en Estalia, y se unió a la gran persecución hasta el mar. Cuando los caballeros de Bretonia decidieron seguir a Jaffar hasta sus propias tierras desérticas, Odo estaba allí. Impasible bajo el sol abrasador, e insensible a la sed y a las moscas, Odo buscó sin descanso a Paladines de Arabia a los que desafiar y matar. Aunque estos se escondieran en sus aislados oasis, Odo les seguía y les obligaba a luchar bajo un sol despiadado.

Odo era tan caballeroso como decidido, y respetaba el valor y el coraje del enemigo. Cuando encontró y derrotó a Sulimán, quedó tan impresionado por el coraje del Sarraceno que le perdonó la vida. Los dos guerreros se hicieron grandes amigos, especialmente por que Sulimán, un hombre de honor, no amaba ni respetaba al déspota Jaffar. Cuando Odo regresó de Arabia trajo consigo a Sulimán, como su leal hermano de armas.

Categoría: **Semi-legal** (Odo es un Paladín legal, pero Sulimán es un Campeón de caballería ligera mercenaria equipado con armadura ligera, escudo y arma a dos manos)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Odo el Cruzado	10	5	3	4	4	2	5	3	8
Sulimán el Sarraceno	10	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5
Caballo Árabe	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y Armadura: Odo está equipado con el *Mangual de Fracasse*, Armadura Pesada y Escudo. Sulimán está equipado con Armadura ligera, Escudo y Arma a dos Manos.

Montura: Odo monta un Caballo de Guerra de Bretonia con barda. Sulimán monta un caballo árabe.

Virtudes Caballerescas: Odo es un caballero andante, por lo que posee el Voto de la Búsqueda.

REGLAS ESPECIALES

Sulimán el Sarraceno

Si se decide incluir a Odo el Cruzado en el ejército, Sulimán el Sarraceno puede acompañar a Odo como su hermano de armas. Odo y Sulimán siempre mueven y luchan juntos; si se desea, pueden unirse a un regimiento (Sulimán actuará como Campeón de la unidad). Sulimán es leal a Odo en todo momento, por lo que siempre efectuará los chequeos utilizando el Liderazgo de Odo, a menos que éste haya muerto.

Sulimán está equipado con una descomunal Cimitarra a dos Manos, que es capaz de manejar a caballo, una Armadura Ligera y un Escudo redondo. Monta un veloz corcel árabe en vez de un Caballo de Guerra.

No es obligatorio incluir a Sulimán. Odo el Cruzado es un personaje legal si no se incluye a Sulimán el Sarraceno.

ROLAND LE MARECHAL

125 puntos

Puedes incluir a Roland le Marechal como una opción de Héroe.

Le Marechal de Bretonia es el responsable de defender la Marca de Couronne que delimita la frontera con Marienburg y el Imperio. Ésta es una tierra disputada, cubierta en una gran parte por pantanos y densos bosques. En ella han tenido lugar muchas batallas con las tropas Imperiales y otros invasores potenciales. Le Marechal también aprovecha cualquier oportunidad para extender la frontera un poco más hacia el Este.

Roland está al mando de un gran número de caballeros y controla numerosos castillos, pero la región no es todavía lo suficientemente grande como para formar un Ducado.



Categoría: Legal (Roland es un Paladín normal)

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

Armas y Armadura: Roland está equipado con Espada, Lanza de Caballería, Armadura Pesada y Escudo.

Montura: Roland monta un Caballo de Guerra de Bretonia con barda.

Virtudes Caballerescas: Roland posee el Voto del Caballero.

OBJETOS MÁGICOS

El Cuerno de Guerra de Roland

Roland porta un enorme cuerno de guerra tallado a partir del colmillo de un monstruo cazado por un antepasado suyo, en la Era Siniestra de Bretonia. Al soplar el cuerno, éste libera un poderoso hechizo que acobarda a todas las criaturas voladoras como si fueran atacadas por un temible depredador más grande y voraz que ellas mismas.

El Cuerno de Guerra de Roland sigue las mismas reglas que el *Cuerno de Halcones de Fredemund*.

JASPERRE EL HERMOSO, CASTIGO DE MALGRIMACE

210 puntos

Puedes incluir a Jasperre como una opción de Héroe.

Jasperre es el más famoso Matadragones del reino de Bretonia. Fue él quien acabó con el Dragón Malgrimace y rescató de sus fauces a Isabeau, la hija del Rey. Este tan sólo fue uno de los monstruos muertos por Jasperre en su inacabable búsqueda del Grial.

Jasperre monta un Pegaso, lo cual es una sabia elección para alguien que tiene las costumbres de matar Dragones y rescatar damiselas de altas torres.

Categoría: **Ilegal** (se ha modificado objetos mágicos)



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jasperre el Hermoso	10	5	3	4	4	2	5	3	8
Pegaso Real	20	3	0	4	4	3	4	2	7

Armas y Armadura: Jasperre está equipado con Espada, la *Lanza de la Virtud*, Armadura Pesada y Escudo.

Montura: Jasperre monta un Pegaso Real.

Virtudes Caballerescas: Jasperre posee el Voto de la Búsqueda y la Virtud de la Audacia.

OBJETOS MÁGICOS

Yelmo del Matadragones

El Yelmo de Jasperre está ennegrecido por el fuego de sus numerosos combates, pero todavía mantiene las bendiciones de la Dama del Lago, y seguirá protegiéndole mientras mantenga sus votos de Caballería. Mientras porte el Yelmo, Jasperre será inmune a los efectos del aliento de cualquier tipo de Dragón.

Este objeto mágico suma +1 a su tirada de salvación por armadura y le hace inmune a las armas de aliento.

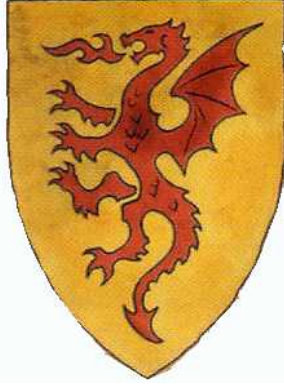
La Lanza de la Virtud

Cuando Jasperre inició su búsqueda del Grial. Tomó Lanza de la Virtud del Santuario del Grial de Sancerre, suponiendo que su larga asta de acero y su afilada punta harían de ella un arma ideal para luchar contra Dragones. Jasperre fue bien guiado la Dama en su elección, ya que el arma nunca le ha fallado y son muchos los dragones que han sentido como su afilada punta atravesaba sus escamas. La lanza está festoneada con las prendas de varias a damas atadas a ella por las agradecidas doncellas rescatadas por el vigoroso Jasperre.

Este objeto sigue las mismas reglas que la *Espada de los Héroes*, sólo que es una Lanza de Caballería. Es decir, otorga un modificador de +2 a su Fuerza cuando carga contra enemigos de Resistencia 4 o menos. Cuando carga contra oponentes de resistencia 5+, Jasperre obtiene un modificador a su Fuerza de +3 y cada herida no salvada por la lanza se convierte en 1D3 heridas.

BOHEMOND “MATABESTIAS”, DUQUE DE BASTONNE

294 puntos



Puedes incluir a Bohemond como una opción de Comandante.

Bohemond de Bastonne es el Duque del extenso Ducado de Bastonne, situado en el corazón de Bretonia. Este Ducado es quizás el más viejo del reino, y el Duque es tradicionalmente uno de los nobles más importantes del Rey. Bohemond completó su búsqueda del Grial antes de acceder al Ducado, y el Rey en persona le pidió que aceptara el señorío de estas ancestrales tierras en vez de convertirse en un caballero ermitaño en el Santuario del Grial de Bastonne.

Las grandes posesiones de Bohemond son rurales prácticamente en su totalidad. Su castillo de Bastonne está situado en un alto promontorio rocoso desde donde domina el Bosque de Chalons. Desde él, Bohemond y su poderoso séquito de caballeros mantienen una guerra constante contra los Orcos, Skaven y otras criaturas malignas que infestan las montañas salvajes del corazón de Bretonia.

Categoría: **Illegal**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bohemond “Matabestias”	10	6	3	4	4	3	6	4	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y Armadura: Bohemond está equipado con Espada, la *Lanza del Dragón*, una Armadura Pesada y el *Escudo de Bohemond*. El duque porta, además, la *Piel de Smearghus*.

Montura: Bohemond monta un Caballo de Guerra de Bretonia con Barda.

Virtudes Caballerescas: Bohemond posee el Voto del Grial y la Virtud del Ardor Caballeresco.

OBJETOS MÁGICOS

Escudo de Bohemond

Cuando Bohemond encontró finalmente el Grial, la Dama del Lago le pidió que limpiase la sangre del Dragón de su Escudo. Las aguas del lago sagrado limpiaron el Escudo y lo imbuyeron de poder mágico.

El escudo permite efectuar una tirada de salvación por armadura de 6+ como un escudo normal. Además, si Bohemond es impactado y herido por un arma mágica y supera con éxito su *tirada de salvación por armadura* el arma del enemigo será destruida con un resultado de 6+ en 1D6. se debe efectuar una tirada por cada herida que salve Bohemond.

Piel de Smearghus

El Duque Bohemond luce el símbolo de un dragón en su heráldica, ya que pertenece a la estirpe del propio Gilles el Bretón. Gilles adoptó esta heráldica tras acabar con el viejo dragón Smearghus, cuya piel llevó encima a partir de aquel momento. Este reverenciado objeto todavía se guarda en el castillo del duque, cuidado por un cónclave de sacerdotisas, y el duque se lo pone en las ceremonias y en las batallas

Cuando el duque se coloca la Piel de Smearghus recibe un modificador de +1 a su *tirada de salvación por armadura* y es inmune a todo tipo de ataques de fuego (incluido el lanzallamas de disformidad Skaven). Adicionalmente, la Piel de Smearghus confiere al Duque Bohemond *resistencia a la magia (1)*.

REYNARD LE CHASSEUR

130 puntos



Puedes incluir a Reynard como una opción de Héroe.

Reynard es conocido a lo largo y ancho de Bretonia por su pasión por la caza. Reynard ha llegado a ser tan experto en el uso de su gigantesca lanza para jabalís, que en combate prefiere utilizar esta arma en vez de la tradicional Lanza de Caballería. Cabalga con un halcón aferrado en su muñeca, y siempre está acompañado por sus leales perros lobo Groffe y Griffé, cuya ferocidad y lealtad no tienen igual entre los perros de caza en toda Bretonia. Nada le gusta más a Reynard que seguir el rastro de una banda de invasores Orcos y azuzar a sus perros contra ellos.

Categoría: **Legal** (se considera un Paladín equipado con una *Espada de Batalla* y la *Cornamenta de la Gran Cacería*)

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

Armas y Armadura: Reynard está equipado con Espada, Lanza para Jabalís, Armadura Pesada y Escudo.

Montura: Reynard monta un Caballo de Guerra de Bretonia con Barda.

Virtudes Caballerescas: Reynard posee el Voto del Caballero.

REGLAS ESPECIALES

Lanza para Jabalís de Reynard

La Lanza para Jabalís de Reynard es un arma enorme, tan grande como una Lanza de Caballería, con una ancha hoja con una barra horizontal para evitar que se clave tan profundamente en su presa que Reynard no pudiera extraerla.

La pesada lanza de caza de Reynard se considera una Lanza de Caballería.

Groffe y Griffé Chiens de Guerre

Groffe y Griffé son los favoritos de Reynard entre todos sus perros de caza. Son un cruce entre los grandes perros de la nobleza y los temibles lobos de los bosques de Bretonia con lo que han obtenido el tamaño de los primeros y la ferocidad de los segundos. Reynard acostumbra a llevar a sus perros a las batallas, donde acosan con gran destreza a los enemigos que se batan en retirada como lo harían con las presas de su señor.

Groffe y Griffé hostigan a las tropas que se batan en retirada, permitiendo a Reynard y a la unidad a la que se ha unido tirar dos dados adicionales en una persecución y elegir los ocho mejores del total de diez. *Nota: Groffe y Griffé se pueden representar con dos modelos de perros que se moverán alrededor de Reynard y su unidad, sin embargo no afectan a la línea de visión o el movimiento de otras unidades propias o enemigas y no pueden ser afectados por disparos, magia, etc. A efectos de juego "no están".*

El Halcón de Reynard

Como buen cazador, Reynard posee una gran variedad de aves de presa para practicar la cetrería. En la batalla, Reynard acude con alguna de estas aves de presa aferrada en su puño, y en el combate puede lanzarla contra su adversario.

Reynard puede efectuar un ataque adicional mientras su enemigo intenta evitar que el halcón le saque los ojos. Reynard no podrá efectuar este ataque adicional cuando cargue con la Lanza para Jabalís.

BERTRAND EL BANDIDO Y LOS ARQUEROS DE BERGUERAC

**Bertrand, Hugo, Gui y 7 Arqueros cuestan 130 puntos
+7 puntos por cada arquero adicional**

El ejército de Bretonía puede incluir a Bertrand el Bandido y su unidad de arqueros como una opción de Héroe y una opción de unidad singular. Bertrand siempre está acompañado por sus leales camaradas Hugo le Petit y Gui le Gros..

Categoría: Ilegal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bertrand	10	4	5	4	4	2	5	3	7
Hugo le Petit	10	3	4	4	4	1	3	2	6
Gui le Gros	10	2	4	3	3	1	3	1	5
Arquero de Berguerac	10	2	4	3	3	1	3	1	5

Armas y Armadura: Bertrand y sus camaradas están equipados con Arco Largo y arma de mano.

REGLAS ESPECIALES

Puntería de Bertrand

Bertrand es un experto arquero que consiguió una gran popularidad cuando mató al "Gran Monstruo Alado de Chateau Mal" con su Arco Largo. En cualquier turno, Bertrand puede repetir una vez su tirada para impactar si está disparando con su Arco Largo.

Hugo le Petit

Hugo le Petit es famoso por su gigantesco tamaño y su descomunal fuerza. Es la mano derecha de Bertrand, y siempre lucha con un enorme garrote que utiliza como un Arma a dos Manos y un gigantesco Arco Largo. Hugo se considera el campeón de la unidad.

Gui le Gros

Gui el Gordo destaca por su enorme barrigón, que no deja de estar relacionado con su considerable apetito por el venado, los pasteles de carne, los capones y la cerveza, entre otras cosas. Gui tiene un perfil de atributos idéntico al de los arqueros y está equipado igual que ellos.

Gui carga en su espalda con un gran barril de vino para refrescar a los arqueros en el transcurso de la batalla. Gui puede decidir abrir el barril al inicio de cualquier turno. El barril contiene suficiente vino para que cada arquero beba un trago, por lo que el barril podrá emplearse tan sólo una vez. Sin embargo, los efectos del vino se prolongaran durante el resto de la batalla. La unidad queda de repente en un estado de euforia, y es inmune al pánico. Desgraciadamente, su puntería también queda afectada, por lo que deberán aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar por el resto de la batalla.

Los Arqueros de Berguerac

Los Arqueros de Berguerac siguen las mismas reglas que los arqueros normales de la lista de ejército (estacas, braseros, hostigadores por +1 punto), con una excepción: debido a su condición de bandidos, no pueden usar otro liderazgo que no sea el de Bertrand, ni siquiera el del general del ejército (evidentemente, no poseen la regla *El Deber del Campesino*).

TRISTÁN EL TROVADOR y JULES EL JUGLAR

178 puntos

Puedes incluir a Tristán como una opción de Héroe.

Cuando Tristán el Trovador inició su búsqueda del Grial, su leal juglar Jules le pidió ir con él. Juntos vagan por Bretonia aceptando la hospitalidad en los castillos de Duques y Barones, donde divierten a sus huéspedes a cambio de su hospitalidad. Mientras viajan a través de la campiña infestada de dragones, Tristán canta sus Cantares de Gesta para darse coraje. La búsqueda del Grial ha conducido a Tristán a muchos campos de batalla, donde sus talentos han sido bien recibidos por los caballeros, ya que las chansons de Tristán alegran sus espíritus y revigoran sus corazones.



Categoría: Ilegal

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

Armas y Armadura: Tristán está equipado con un Espadón a dos Manos, Armadura Pesada y Escudo.

Montura: Tristán monta un Caballo de Guerra de Bretonia con Barda.

Virtudes Caballerescas: Tristán posee el Voto de la Búsqueda y la Virtud del Noble Desdén.

REGLAS ESPECIALES

Jules el juglar

Jules acompaña siempre a Tristán y, a pesar de ir a pie, siempre consigue mantenerse al lado de su señor. Cuando Tristán se traba en combate, Jules se burla de su adversario lanzando chanzas y comentarios que pueden herir el orgullo de incluso los guerreros más temibles.

Cualquier miniatura que desee atacar a Tristán en cuerpo a cuerpo deberá superar un *chequeo de liderazgo* o no podrá atacar en ese turno. Los enemigos *inmunes a la psicología* no se ven afectados por las burlas de Jules, tienen demasiado autocontrol como para verse afectados. *Nota: al igual que con Groffe y Griffé, la figura de Jules es meramente decorativa, no afecta para nada a la batalla ("no está").*

Cantares de Gesta

Tristán posee un repertorio de Cantares Gesta Bretonianos, denominados Chansons. Si Tristán se une a un regimiento y canta una de estas canciones llenará de orgullo los corazones de los caballeros, e inspirará a la unidad para llevar a cabo grandes actos, de valor.

Si una unidad incluye a Tristán, al inicio del turno podrá declararse que está cantando uno de los siguientes Cantares de Gesta. La chanson durará hasta el inicio del próximo turno del jugador. En turnos posteriores, Tristán puede decidir cambiar de melodía o continuar cantando más versos de la misma.

Chanson de Bataille: Este cantar habla de las grandes victorias militares de Bretonia en el pasado, e inspira a todos los que lo oyen a igualar, o incluso superar el coraje y la determinación de sus antepasados. La unidad en la que se encuentre Tristán cuando éste canta esta chanson, podrá sumar un + 1 adicional al resultado del combate.

Chanson del Grial: Este cantar habla de la Dama del Lago y de su sagrado Grial. Inspira fe y confianza a los que la oyen. Esta chanson proporciona a Tristán y a la unidad en la que éste se encuentre resistencia a la magia (1).

Chanson de Gilles: Este cantar narra la historia de Gilles el Bretón. Esta chanson llena de orgullo y honor a cualquiera que la oiga. La unidad en la que se encuentre Tristán mientras canta esta canción podrá repetir los chequeos de desmoralización fallados.

EL CABALLERO DE LA LANZA INVENCIBLE

170 puntos



Puedes incluir al Caballero de la Lanza Invencible como una opción de Héroe.

Nadie sabe la verdadera identidad de este caballero. Ha participado en los mejores torneos que tienen lugar en Bretonia, y jamás ha sido desmontado. Nunca levanta su visor, y ningún adversario ha sido capaz de alzarlo para ver su rostro. Su heráldica no da tampoco ninguna pista acerca de su origen, pues no tienen ningún símbolo y su único color es el negro, como el de los caballeros deshonrados o desheredados, o como la mítica figura del folclore bretoniano. Corre un rumor popular entre la plebe que dice que este caballero está sujeto a un juramento que le obliga a ocultar su identidad y vagar de torneo en torneo hasta que haya derribado a setecientos caballeros o roto dos mil lanzas.

La vez que el caballero ha estado más cerca de morder el polvo fue cuando se enfrentó al propio Rey de Bretonia, Louen Leoncoeur, en el torneo anual de Couronne. Tras seis lances (y sus correspondientes lanzas rotas) ambos caballeros permanecían aferrados en sus sillas pero bastante magullados. El heraldo dio por finalizada la justa ante el temor de que alguno de los poderosos caballeros resultase malherido, y concedió la victoria a ambos. El Rey desmontó y se acercó a su rival, exigiendo conocer el nombre de tan bravo caballero. Éste, sin desmontar siquiera de su caballo (lo cual causó cierto malestar al resto de caballeros del torneo), contestó que no le estaba permitido desvelar su identidad, tras lo cual volteó a su caballo y picando espuelas se alejó del torneo.

Categoría: **Ilegal** (superaría el máximo de puntos permitidos para objetos mágicos/virtudes)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El Caballero de la Lanza Invencible	10	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y Armadura: El Caballero de la Lanza Invencible está equipado con Espada, Lanza de Caballería, Armadura Pesada y Escudo.

Montura: El Caballero de la Lanza Invencible monta un Caballo de Guerra de Bretonia con Barda.

Virtudes Caballerescas: El Caballero de la Lanza Invencible posee el Voto del Caballero y la Virtud de la Justa.

REGLAS ESPECIALES

La Lanza Invencible

El Caballero de la Lanza Invencible se ha ganado su nombre a causa de su excepcional habilidad para la justa.

El caballero debe efectuar una carga para utilizar esta habilidad especial. El caballero posee la prodigiosa habilidad de apuntar su Lanza de Caballería al punto más débil de su adversario y evitar el escudo de éste en el momento del impacto. El Caballero de la Lanza Invencible puede repetir las tiradas para herir cuando carga con la lanza.

Interponer Escudo

El Caballero de la Lanza Invencible también posee una habilidad sin igual empleando su escudo.

Es especialmente hábil bloqueando el arma del adversario en combate cuerpo a cuerpo, lo cual le permite repetir cualquier tirada de salvación en combate cuerpo a cuerpo.

REPANSE DE LYONESSE

330 puntos

Puedes incluir a Repanse de Lyonesse como una opción de Comandante. Repanse debe ser el general del ejército, y será también el Portaestandarte de Batalla, ya que ella lleva a cabo ambas funciones.

Repanse de Lyonesse se labró su fama como la temida Damoiselle de Guerre que reagrupó a los maltrechos ejércitos de Bretonia en los momentos de mayor desesperación del reino, cuando el Rey Louis el Valiente murió en combate a las puertas de Couronne enfrentándose con una gigantesca horda del Caos que había invadido Bretonia, procedente de más allá del Mar de las Garras. El ejército de Louis estaba prácticamente destruido. Couronne estaba sitiada, y para empeorar todavía más la situación, el heredero del Rey era todavía un niño incapaz de dirigir la nación.

Los incursores del Caos habían penetrado en el país quemando y destruyendo. Por todas partes, los caballeros estaban siendo aniquilados, ya que se enfrentaban valerosamente a fuerzas muy superiores. En estos momentos de desesperación, entre las humeantes ruinas de una pequeña aldea en la lejana Lyonesse, Repanse vio a la Dama del Lago. La Dama le dijo “¡Repanse, Repanse, libera mi tierra de estos repugnantes enemigos, que me ofenden con su presencia!”.

Repanse no tenía más de diecisiete años, era una humilde pastorcilla de ovejas devotamente religiosa. Inspirada por su visión se ciñó la armadura de un caballero muerto que encontró, y sujetó por las riendas a un aterrorizado Caballo de Guerra que corría sin rumbo. Irrumpió en el relicario del Santuario del Grial de la aldea, y tomó la espada que encontró en su interior. Arrancando un tapiz que colgaba sobre el muro, lo ató a una lanza, y cabalgó para reorganizar a los dispersos y descorazonados caballeros de Lyonesse.

Cuando los caballeros en retirada vieron a una simple damisela, que seguramente contaba con la protección de la Dama del Lago, avanzando sin temor para atacar a los poderosos guerreros del Caos, quedaron avergonzados y tomaron como una cuestión de honor seguirla hasta la muerte o la gloria. Cuando las murallas de Couronne empezaban a ceder bajo los impactos de los arietes del Señor del Caos, llegó la noticia de que un nuevo ejército de Bretonia estaba aproximándose rápidamente, aplastando bajo sus cascos a todos los enemigos que encontraba en su camino.

Cuando las grandes puertas estaban a punto de ceder, pudo verse el Pabellón de la temida Damoiselle al frente de una gran hueste de caballeros formados en una única unidad en cuña. Se abrieron paso a través de las líneas de los malignos, aniquilando a las tropas del ejército del Caos, hasta que Repanse se encontró cara a cara frente al Señor del Caos. Cuando éste levantó su gigantesca espada por encima de su repulsivo rostro, quedó momentáneamente cegado por la radiante Aura de Repanse, y ella lo decapitó de un sólo golpe.

Couronne había sido salvada, y los restos del ejército enemigo fueron perseguidos hasta el mar y exterminados con furia justiciera. Como muestra de gratitud, Louis el joven no sólo concedió a Repanse todos los honores de la Caballería, sino que además le concedió el Ducado de Lyonesse.

Categoría: **Ilegal**

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

Armas y Armadura: Repanse está equipada con la *Espada de Lyonesse* y Armadura Pesada.

Montura: Repanse monta un Caballo de Guerra de Bretonia con Barda.

Virtudes Caballerescas: Repanse posee el Voto del Caballero y la Virtud de la Pureza.

REGLAS ESPECIALES

La Ira de la Doncella

El poder de la Dama del Lago se manifiesta en Repanse en forma de halo. Su espada y armadura brillan con el fulgor del favor divino. Sus ojos brillan con una temible mirada inquisitiva, y su voz exige la muerte de sus enemigos. Repanse causa *miedo* tal y como se describe en la sección de Psicología del **Reglamento de Warhammer**.

OBJETOS MÁGICOS

El Pabellón de la Fleur de Lys

Este pabellón luce la Fleur de Lys de la Dama del Lago y fue arrancado de los muros del mismo Santuario del Grial en que Repanse encontró la Espada de Lyonesse. Gracias al poder de la Dama del Lago, el pabellón es tan radiante y brillante como el día en que fue tejido por las doncellas de Lyonesse.

Este pabellón es el estandarte de batalla del ejército, por lo que deben aplicarse todas las reglas habituales de los estandartes de batalla. Además, el *Pabellón de la Fleur de Lys* permite al jugador bretoniano sumar un bonificador de +1 al resultado todos los combates que se libren a 30 cm de Repanse.

Espada de Lyonesse

La Dama del Lago guió a Repanse a un Santuario del Grial de donde tomó esta antigua espada, el arma de un devoto y honorable caballero del pasado. La Dama premió bien a Repanse, ya que el arma posee un gran poder contra la magia del enemigo.

La Espada de Lyonesse posee el poder de neutralizar el poder de todos los objetos mágicos excepto el de las Armas Mágicas. Los objetos mágicos de cualquier miniatura enemiga en contacto peana con peana con Repanse no funcionarán, a menos que sean Armas Mágicas, en cuyo caso funcionarán normalmente.

Los caballeros de la Mesa Redonda

Veamos, jugadores bretonianos, cuántos de vosotros conocéis la leyenda de Arturo, rey de los bretones, y sus caballeros de la mesa redonda (o cuadrada... según cierta versión ☺). Y es que, y pondría la mano el fuego, la inmensa mayoría de jugadores bretonianos nos decidimos por este ejército influenciados por las novelas de caballería. Y su máximo exponente es, sin duda, la saga de Arturo.

Las mentes inquietas solemos tener tendencia a inventar nuevas reglas, personajes, escenarios, campañas, etc. y, evidentemente, no iba a ser menos en este caso...

A la hora de crear los personajes de Arturo y sus compañeros, he tenido en cuenta una serie de aspectos. El primero es que sobre estos personajes y sus aventuras se han escrito numerosos libros y versiones, por lo que es muy posible que la idea que tenga yo de un personaje sea muy diferente a la que podáis tener muchos de vosotros (vale, ya me he cubierto las espaldas). El segundo, es que no he querido crear personajes con reglas muy extensas o complicadas, por lo que es posible que os sintáis un poco decepcionados (no, Arturo no tiene las mismas reglas que Tyrion...), pero creo que así son más jugables, a fin de cuentas, al final de la historia eran muy pocos los caballeros que quedaban con vida.

El tercer aspecto es uno importante. La historia de Arturo y sus caballeros es larga, y durante su desarrollo ocurren muchas cosas importantes. Por ello, he decidido dividirla en tres períodos, y los caballeros se atenderán a ciertas reglas dependiendo de en qué período se desee jugar.

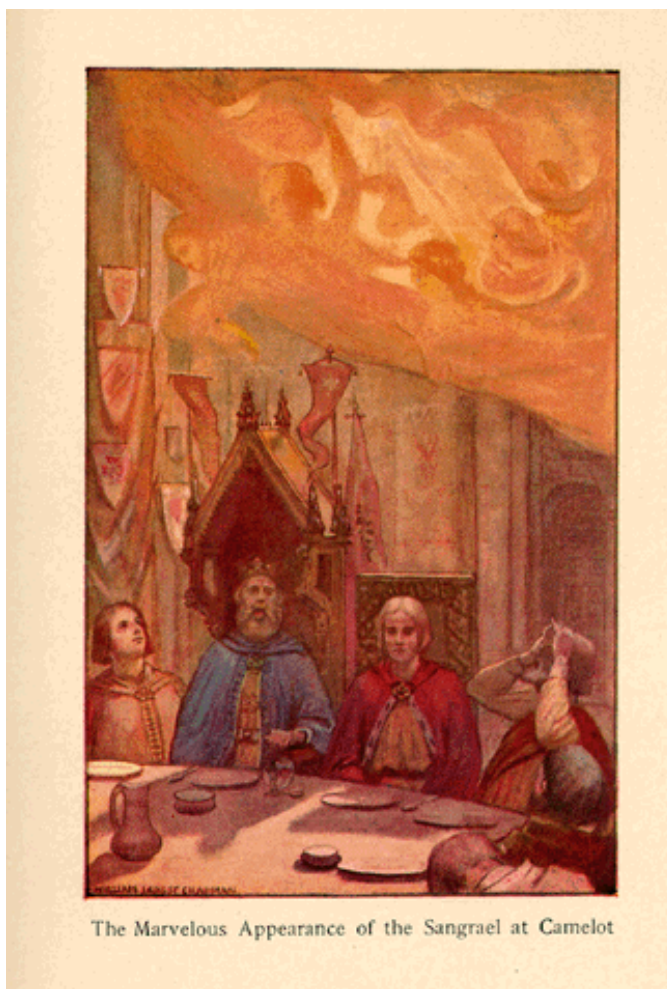
Primer período: En la que he considerado la primera parte de la historia, Arturo une a los mejores caballeros del reino en torno a la mesa redonda. Es la época de apogeo de los caballeros, realizan grandes hazañas y gestas, se reúnen en Camelot para relatar sus proezas y el pueblo está feliz y contento.

Durante este período todos los caballeros poseen el Voto del Caballero, ya que no se ha iniciado aún la búsqueda del Grial.

Para representar esta época floreciente, el rango de la regla *El Deber del Campesino* se aumenta a 30 cm para cualquier personaje. Si juegas alguna batalla en la que incluyas tropas plebeyas deberás aumentar en 10 puntos el coste de cada personaje.

Segundo período: Durante esta etapa se inicia la búsqueda del Santo Grial, que se había aparecido ante la asamblea de los caballeros del rey Arturo, cubierto por un velo, de modo que ningún caballero pudo contemplarlo directamente. Cuando la aparición se desvaneció, todos los caballeros juraron partir inmediatamente tras el milagroso cáliz. La determinación de sus caballeros apenó a Arturo, pues presintió que la disgregación de todos sus apreciados caballeros supondría la disolución de la hermandad. Y no se equivocó, pues fueron muchos los que perdieron la vida en el intento.

Durante el segundo período todos los caballeros, excepto Arturo, poseen el Voto de la Búsqueda.



Tercer período: En esta parte de la historia las cosas van de mal en peor. La búsqueda del Grial se da por finalizada, muchos han perdido la vida y sólo tres caballeros logran su objetivo: Galahad, porque preservó su pureza; Perceval, porque mantuvo su inocencia; y Bors, porque nunca dejó de ser humilde. El affair de Lancelot con Ginebra tiene graves consecuencias y se crean graves altercados entre los caballeros. La historia finaliza con la guerra contra Mordred.

En el último período de la historia, los caballeros vuelven a poseer el Voto del Caballero. Sólo Perceval y Bors poseen el Voto del Grial (Galahad muere nada más encontrarlo).

Los personajes

Vamos pues con los personajes. Como he dicho, voy a crear personajes “normalitos”, e intentaré que sean legales en la medida de lo posible. Más que crear, lo que quiero hacer es daros unas ideas o directrices para que los representéis vosotros mismos, aunque si os gustan como están, pues mejor que mejor ☺.

Si la historia tiene muchas versiones, sus protagonistas no van a ser menos. A mí personalmente las versiones que más me gustan son las de Jean Markale y la de Chrétien de Troyes, así que me basaré en ellas para elaborarlos. A la hora de pensar en los objetos mágicos, he decidido que me limitaré a incluir los más conocidos, a fin de cuentas, todos los caballeros tenían “espadas mágicas” que se romperían si el caballero realizaba alguna mala acción con ellas. Además, en la leyenda tampoco se especifican mucho las propiedades mágicas de estas armas (“*Y la Dama del Lago entregó a Lancelot una espada mágica, con la que obtendría un bonificador de +1 a la Fuerza cuando se enfrentase a enemigos con Resistencia 5+...*”), y no quiero complicarme mucho ideando objetos.

Arturo, Rey de los Bretones

Arturo debe ser, por supuesto, un personaje tipo Comandante con el Voto del Caballero. Para representar la confianza y lealtad de sus caballeros, posee la *Virtud del estoicismo* (+35 puntos).

Arturo poseerá dos objetos mágicos: Excalibur y el Cinto de Ginebra.

- *Excalibur*, de origen dudoso según las distintas versiones (creada por la Dama del Lago, o por Merlín), es el arma mágica alrededor de la cual gira toda la leyenda. Debe ser un objeto especialmente poderoso, por ejemplo, que anule las *tiradas de salvación por armadura* (+50 puntos) y sume +1 Ataque (+25 puntos). Muchas veces se la menciona como la espada flamígera, así que le añadiremos la regla de *ataques de fuego* (+5 puntos). Nos queda un objeto mágico de 80 puntos, creado con las reglas de runas enanas.
- *El Cinto de Ginebra*, fue un regalo de su esposa y tenía la propiedad mágica de cortar la hemorragia de cualquier herida sufrida por su portador. Una buena forma de representar este objeto es la *regeneración* (+55 puntos). Los puntos están sacados del poder vampírico del clan Strigoi.

Lancelot du lac

Lancelot será un personaje tipo Héroe con el Voto del Caballero. Lancelot es uno de los mejores caballeros del mundo y es, además, el paladín de la reina. Para representar su maestría y dominio en desafíos y duelos de honor, posee la *Virtud de la confianza* (+25 puntos).

Lancelot posee un objeto mágico: El Anillo de la Dama del Lago.

- *El Anillo de la Dama del Lago*, fue entregado a Lancelot para que le protegiese de todo mal cuando partió hacia Camelot para ser armado caballero. Este anillo tiene los mismos efectos que la *Virtud de la pureza* (+20 puntos), es decir, Lancelot empieza siempre la partida con la *bendición de la Dama* aunque el ejército no haya rezado. Además la *tirada de salvación especial* que le otorga la Dama es de 5+, independientemente de la Fuerza de los ataques que reciba.

A Lancelot le fue entregada también una espada mágica antes de partir, sin embargo, no he encontrado ninguna referencia a sus propiedades. Quizás sea interesante concederle la *Espada del Campeón de la Dama* (+40 puntos), ya que tiene cierta lógica, aunque no lo considero necesario.

Lancelot en el segundo período: al igual que el resto de caballeros (salvo Arturo), Lancelot emprende la búsqueda del Grial.

Lancelot en el tercer período: descubierta su traición con Ginebra, Lancelot huye a Benoic con algunos caballeros que aún le son fieles y se refugia en su castillo. Salvo si se juega un escenario que represente la última batalla de Arturo contra Mordred, Lancelot se considerará un enemigo, y no podrá incluirse junto a otros personajes (ni siquiera con Mordred).

Gawain (*Gauvain, Galván*)

Gawain será un personaje tipo Héroe con el Voto del Caballero. Gawain es sobrino de Arturo y su caballero más leal, posee la *Virtud del deber* (+30 puntos).

Gawain posee un objeto mágico: El Cinto de Oro.

- *El Cinto de Oro*, fue obtenido a raíz de su encuentro con el Caballero Verde (no el de GW). Según el cuento, un día se presentó en la corte un caballero todo armado de verde, con motivos de enredaderas, y portando una enorme hacha. Este caballero retó al rey a que le diese su mejor golpe con el hacha, si el Caballero Verde sobrevivía, el rey debería buscarle al cabo de un año para recibir a su vez el golpe del caballero.

Pensando que había gato encerrado los caballeros desaconsejaron al rey aceptar el desafío, y fue Gawain quién lo aceptó en su lugar para salvar el honor del rey. El Caballero Verde se arrodilló, y Gawain cercenó su cabeza de un brutal hachazo. Sorprendentemente, el Caballero Verde recogió su cabeza y volvió a colocarla sobre sus hombros, tras hacerlo, emplazó a Gawain a que se reuniese con él al cabo de un año para recibir el golpe y se marchó.

Pasó el tiempo y Gawain, consternado por lo que creía su final, partió en busca del Caballero Verde. Cuando finalmente lo encontró, aún faltaban varios días para que venciese el año, y el Caballero Verde ofreció la hospitalidad de su castillo a Gawain. Durante el tiempo que permaneció en el castillo, entabló una gran “amistad” con la mujer de su adversario. Ésta le confió el secreto de su marido, un cinto de oro que le protegía de cualquier golpe mortal.

Gawain y su amiga se las ingeniaron para sustraer el cinto al Caballero Verde, y cuando tuvo que recibir el hachazo de éste, sólo obtuvo un feo moratón en el cuello (y éste debido a que había engañado al caballero). Superada la prueba, Gawain regresó a la corte para relatar su hazaña.

El *Cinto de Oro* protege a Gawain de tal manera que el *golpe letal* no tiene efecto contra él y, además, los *ataques envenenados* no le hieren automáticamente. Como habréis adivinado, son las mismas reglas que el *Manto de la Damisela Elena* (+20 puntos), de manera que queda un personaje perfectamente legal.

Gawain en el segundo período: al igual que el resto de caballeros (salvo Arturo), Gawain emprende la búsqueda del Grial.

Gawain en el tercer período: durante el rescate de Ginebra por parte de Lancelot, este mata (“sin querer”) a los dos hermanos de Gawain. Lancelot huye a Benoic, y Gawain jura que se vengará. Para representar el ansia de venganza, Gawain *odia* a Lancelot.

Perceval el Gales (*Parsifal, Perlesvaux*)

Gracias a su humildad, Perceval fue uno de los tres caballeros que finalizó con éxito la búsqueda del Grial. Aparece generalmente en las novelas como un personaje simplón y algo tonto, y el resto de caballeros tarda bastante en tenerle en consideración (sobre todo cuando aparece en la corte vestido con sus toscos ropajes).

Perceval será un personaje tipo héroe, y dado que su escasa capacidad para contener su ira le costó algún que otro disgusto a lo largo de su aventura Perceval posee la *Virtud del ardor caballeresco* (+40 puntos).

Perceval poseía una poderosa espada con la que sólo podía golpear una vez a sus adversarios, sin embargo, no lo hizo y acabó rompiéndola. Como ya he dicho, es un poco difícil crear un objeto con tan pocos datos, así que no voy a hacerlo.

Sin embargo, no vamos a dejar el personaje de Perceval tan sosete... Una de las características de este caballero es su afición por los venablos de caza (los suyos eran del tamaño de lanzas), que arrojaba con precisión contra sus enemigos. Por ello, vamos a saltarnos un poco el trasfondo de Bretonia y a equipar a Perceval con venablos de caza (*jabalinas*). Usaremos los puntos y reglas de las jabalinas envenenadas de los eslizones: rango 20 cm, sin penalización de rango o movimiento, fuerza de usuario y ataques envenenados para representar su precisión (+8 puntos).

Galahad el Puro (*Galaz*)

Galahad es el hijo de Lancelot y Elaine de Corbenic. Fue concebido cuando Elaine engañó a Lancelot y le hizo creer que en realidad se estaba acostando con Ginebra. Galahad es uno de los tres caballeros que logra completar la búsqueda del Grial y, como el caballero elegido, fue el único capaz de sentarse en La Silla Peligrosa de la Mesa Redonda (que corresponde al lugar que ocupó Judas en la última cena).

Galahad será un joven caballero, es decir, un personaje tipo héroe. Hay una Virtud que le viene como anillo al dedo, pues empieza diciendo: "*Casto, honorable y sin la mácula que supone buscar el engrandecimiento personal,...*". Sin duda, Galahad debe poseer la *Virtud de la pureza*. (+20 puntos)

En la historia de Arturo, Galahad representa al ideal de la caballería cristiana, así que también poseerá la *Virtud del ideal* (+35 puntos), aunque no sufrirá la penalización de restar un punto de liderazgo a las unidades amigas.

Más adelante incluiré algunos escenarios y más personajes, pero de momento estos sirven para jugar escenarios del tipo *Los siete Caballeros*.

Nuevos Personajes

Érebor, el Exiliado

(By Guillermo José Rodicio)

Érebor, hijo menor del duque Bohemond de Bastonne, se dirigió con su hueste al paso de las Cuevas, en las montañas al Sur de Bretonia; Carcassonne había pedido ayuda pues los orcos eran demasiados y no podían retenerlos. Érebor era un caballero del reino, su hermano su hermano mayor, Miromond hacía tiempo que había bebido del grail como heredero del ducado de Bastonne. Érebor marchó a Carcassonne con una hueste de caballeros del reino y unos caballeros del Pegaso, todos antiguos compañeros de su época de caballero novel, unos arqueros campesinos y los mejores hombres de armas de toda Bretonia.

Su ejército salió al paso de los orcos. Los pielesverdes se contaban por millares, Érebor observó los salvajes goblins y orcos descender de las Cuevas. Supo entonces que no podían vencer. A pesar de que sus se lo prohibían, lo acompañaban sus amigos, no su ejército, y se retiró. Su acción salvó muchas vidas y al unirse con el ejército de Carcassonne fueron capaces de vencer a los orcos. Pero sus votos estaban rotos. A pesar de que su padre y su hermano dijeron que no era necesario Érebor tomó el voto de la búsqueda. Dejó su lanza y salió fuera de Bretonia presuroso de saldar su error. Pero Érebor tenía muchos amigos, demasiados.

Todo el ejército que lo había acompañado a Carcassonne lo persiguió hasta el paso del mordico de Haheha, allí Érebor supo que no podía seguir con todo un ejército detrás y se unió a ellos. Borearon todo el Sur del Imperio y llegaron a los Reinos Fronterizos, cerca de una fortaleza enana. En uno de los bosques de los Reinos Fronterizos, se retiró a pensar. Quería viajar, matar bestias para saldar su error, pero no podía hacerlo con un ejército en sus talones. Entonces de entre los árboles salió una bella dama de belleza inmensurable, andaba sen apenas sin rozar el suelo. Era el hada hechicera. Habló con Érebor y le mandó instalarse esos Reinos y allí saldar su deuda. "Combatir y ayudar a los piadosos", pero como general dijo Érebor. Muchos años después el pequeño reino de Érebor, ya no es tan pequeño. Ha conseguido echar a todos los orcos de esa zona y ha organizado unos puestos de vigilancia, sus hombres de armas han construido máquinas de guerra y un pequeño palacete que sirve de castillo. Debido a su cercanía con los enanos y a sus deberes de caballero andante ha ayudado a los enanos a recuperar algunas de sus antiguas fortalezas. Debido a estas hazañas recibió de las manos del rey enano Alrick, su espada Éldaril, la espada serpiente, de vez en cuando llegan a su reino refuerzos y comerciantes bretonianos que han abierto el comercio con los enanos. Lo que le depara el futuro a Érebor aun está en el aire.

Puedes elegir a Érebor como una opción de Comandante. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

	Érebor								
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Érebor	10	6	3	4	4	3	6	4	9
Zaino	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 193

Votos: Érebor tiene el voto de la Búsqueda.

Armas y equipo: Érebor tiene su espada Eldaril, un hacha de batalla, armadura pesada y escudo. Va montado en su fiel corcel Zaino, caballo de guerra bretoniano con barda. Además tiene el *Libro de la Búsqueda*.

Reglas especiales: *Exiliado, Luchar con sus amigos, Saldar la deuda, General de Campesinos.*

Objetos Mágicos

Eldaril: Esta espada fue entregada por Alrick a Érebor tiene un rubí incrustado y una serpiente dorada dibujada. Este arma permite a Érebor una destreza impresionante y se dice que es la serpiente la que ataca. Si Érebor lucha con Eldaril, siempre ataca primero y tiene +1 a las

tiradas para impactar. Érebor tiene también un arma a dos manos, así que a principio de cada combate debes elegir si lucha con Eldaril o con el hacha de batalla.

El libro de la búsqueda: *este volumen de tapas rojas se lo entregó el hada hechicera a Érebor en su encuentro en el bosque, el libro odia toda la magia negra y su presencia causa miedo en los hechiceros enemigos.* Érebor (y la unidad donde esté) gana Resistencia a la Magia (1).

Reglas Especiales

Exiliado: Al estar exiliado de Bretonia Érebor nunca luchará al lado de Louen Leoncoeur ni del Hada Hechicera. Además, no puedes incluir ninguna unidad ni personaje con Voto del Grial (ni personajes, ni Caballeros del Grial, ni Relicario).

Luchar con sus amigos: *A pesar de haber tomado el voto de la búsqueda, Érebor lucha con sus compañeros.* Érebor debe unirse siempre a alguna unidad de Caballeros del Reino.

Saldar la deuda: *Érebor quiere enmendar su error como caballero del reino y luchará hasta la muerte para demostrar su valía.* La unidad de Caballeros del Reino en la que esté Érebor se considera que también tiene la regla Impetuosos de los Caballeros Noveles.

General de campesinos: Si Érebor es el general del ejército las miniaturas con la regla el deber del campesino obtiene +1 a su HA.

Nuevas Unidades

Caballeros a pie

Por Madruk

En escenarios especiales, como asedios o ataques navales, resulta absurdo que los caballeros bretonianos tengan que ir a caballo. Para ello, he desarrollado estas pequeñas reglas.

Puedes elegir unidades a pie y a caballo en el mismo ejército, por ejemplo, una de 12 caballeros del reino a pie y una de 6 a caballo a la vez. Los personajes bretonianos pueden ser desplegados a pie sin tener que usar la virtud creada para ello, simplemente no cuentes los puntos que cuesta el caballo. Es obvio que la lanza de caballería es inútil a pie, así que todas las tropas a pie pierden esa opción y la sustituyen por una espada.

Debido a que estas reglas resultan desequilibrantes en batallas normales, solo se pueden usar en asedios, abordajes, desembarcos...etc

1+ Caballeros del reino a pie (Básicas): Las mismas opciones, a las que se añaden éstas:

-Sustituir el escudo y el arma de mano por una alabarda (+1) o sustituir el arma de mano por un mangual (+1). Al ir a pie valen 10 puntos por miniatura, y el número máximo es de 20. Si se incluye una unidad de caballeros del reino a caballo, la restricción de 1+ desaparece.

Caballeros noveles a pie (Básicas): Las mismas opciones, a las que se añaden éstas:

-Sustituir el escudo y el arma de mano por una alabarda (+1) o sustituir el arma de mano por un mangual (+1). Al ir a pie valen 6 puntos por miniatura, y el número máximo es de 20.

La regla "Impetuosos" no se aplica exactamente si el combate es un asedio y ellos son los defensores. En vez de ser inmunes a psicología cuando cargan, no deben chequear por miedo si les carga una criatura que lo cause. El estandarte de los noveles sigue teniendo efecto sobre sus cargas.

Caballeros andantes a pie (Especiales): Las mismas opciones, a las que se añaden las siguientes:

-Sustituir el arma a dos manos por un mayal (gratis). Al ir a pie valen 12 puntos por miniatura y el número máximo es de 16.

0/1 Caballeros del grial a pie (Singulares): Las mismas opciones, a las que se añaden las siguientes:

-Mangual (+1), sustituir el escudo y el arma de mano por un arma a dos manos (+2). Al ir a pie valen 16 puntos por miniatura y el número máximo es de 16.

Las siguientes virtudes y objetos mágicos tienen un efecto distinto al habitual:

- Cornamenta de la Cacería: Es una simple aclaración, al ir a pie, esto hace tirar un dado adicional, y elegir los 5 mejores de los 6 totales.



Justas de Bretonia

Del la página web de GW-España

Los almendros dejaban ver sus primeras flores. Los campos cambiaban su color cada año por estas fechas y el cielo se teñía de mil y un colores a la mínima brisa que se levantaba, debido a las flores que emprendían un corto vuelo. La verdad es que parecía imposible que esas mismas tierras hubiesen albergado batallas y muertes no hacía mucho tiempo.

La primavera indicaba el comienzo de una de las mayores fiestas que se organizaban en los mejores ducados de Bretonia. Comenzaban la justas. Los niños de los pueblos se agrupaban en las calles principales a la espera de ver a los caballeros llegar para el esperado evento.

Las calles se llenaban de vida, los caballeros de todos los lugares del Viejo Mundo venían para medir sus fuerzas y demostrar su valía. La fiesta de las justas estaba a punto de comenzar."

Si algo puede identificar a un caballero bretoniano, es su amor por un deporte de riesgo que se disputa en sus territorios. Las justas son más que una afición; se podrían considerar casi una religión en la zona de Bretonia.

¿Quién participa?

Para jugar tan solo hace falta un personaje montado de cualquiera de las listas de ejércitos Warhammer, cuyo valor en puntos no exceda de los 140 puntos. Dichos puntos pueden utilizarse, además, para adquirir objetos mágicos y equipo. Ningún personaje podrá portar objetos *portahechizos* ni utilizar magia. Además de las opciones habituales, un caballero podrá contar con los servicios de un escudero por 5 puntos adicionales y podrá comprar tantas lanzas como desee.

¿Cómo se juega?

Coloca a los dos caballeros separados por un murete de justas y uno a cada extremo del mismo. Después determina quién será el primero en golpear. Para ello, ambos caballeros deberán tirar 1D6.

Al resultado del dado habrá que aplicarle los siguientes modificadores. El que obtenga un resultado mayor después de sumarlos será el primero en golpear a su adversario.

Tener una Iniciativa más alta:	+1
Poseer la montura con un mayor Movimiento:	+1
Contar con más escuderos:	+1

Cada miniatura realizará un único ataque. Para determinar si se golpea con éxito al adversario, deberás utilizar las reglas para impactar en un combate cuerpo a cuerpo de Warhammer, pero utilizando las

siguientes restricciones. Para golpear, el caballero deberá decidir a qué parte del cuerpo del adversario golpea. Existen tres localizaciones posibles:

En la cabeza

Nota: cualquier herida no salvada contará como dos heridas.

Modificador: -2 al impactar.

Salvación: armadura.

En el pecho

Nota: realiza la tirada para herir y para impactar de la forma habitual.

Modificadores: ninguno.

Salvación: armadura.

En el escudo

Nota: si el adversario resulta herido, deberá superar un *chequeo de resistencia* o resultará *derribado*.

Modificadores: ninguno.

Salvación: armadura y escudo.

Para herir, sigue el procedimiento habitual. La *tirada de salvación* de los caballeros viene determinada en las tablas anteriores, pero no se modifica por la Fuerza del atacante como es habitual.

Derribado: una miniatura que sea *derribada* caerá de la silla y perderá la oportunidad de golpear si todavía no lo había hecho: ¡bastante tiene ya con intentar no romperse nada en la caída! Una miniatura *derribada* no podrá aplicar ningún modificador a la tirada para golpear en la siguiente carga, estará muy ocupado volviendo a montar en la silla.

Una miniatura que pierda todas sus Heridas resultará *derribada* automáticamente.

Lanzas: debido a los terribles impactos que sufren en las justas, las lanzas tienen tendencia a partirse en mil pedazos. Después de que un caballero hiera a su enemigo, deberá tirar 1D6. Con un resultado de 4+, la lanza se partirá y quedará inservible. Para volver a disponer de una lanza, el caballero deberá asignarle tal tarea a uno de sus escuderos. Este escudero no se contabilizará para determinar quién tiene más escuderos, pues está ocupado en otros menesteres.

En caso de no contar con ningún escudero que pueda ocuparse de conseguir una lanza, el caballero luchará con su arma de mano y siempre atacará el último.

¿Quién gana?

El caballero que reduzca a cero las Heridas de su oponente será declarado vencedor de la justa a caballo.

Lucha a pie (opcional)

Las justas tradicionales bretonianas acostumbran a contar con dos partes, la lucha a caballo y la lucha a pie.

¿Quién participa?

El caballero que haya ganado la lucha a caballo participará con las heridas que conserve. El perdedor deberá realizar un *chequeo de liderazgo* para determinar si puede o no disputar esta segunda parte del torneo. Si lo supera, su fuerza de voluntad es tan grande que se pondrá en pie y luchará con tan solo una Herida. Si no lo supera, se retirará bajo el griterío de la multitud y se declarará perdedor del combate.

¿Cómo se lucha?

Coloca a los dos caballeros a pie en contacto peana con peana. Ambos adversarios se enzarzarán en una lucha de 4 turnos. El orden en que golpearán lo decidirá la Iniciativa: el caballero con más Iniciativa golpeará primero. En esta parte del combate, los caballeros solo dispondrán de la *tirada de salvación* que proporciona su armadura y su escudo (en caso de tenerlos) y el modificador por luchar con arma de mano y escudo, como es habitual.

Por mi honor: en estas luchas, la fuerza de voluntad de un guerrero suele ser más importante que su propia resistencia física. Después de que un guerrero pierda su última Herida, podrá llevar a cabo un *chequeo de liderazgo*. Si lo supera, el guerrero se levantará del suelo contra todo pronóstico y seguirá luchando con una sola Herida. Si no lo supera, se desplomará y la batalla habrá concluido.

¿Quién gana?

Después de llevar a cabo la lucha a caballo y la lucha a pie, llega el momento de declarar un vencedor.

Si alguno de los luchadores abandona el combate (por no superar un chequeo o por abandonar voluntariamente), su contrincante será declarado ganador. En caso de que nadie abandone, hay que contar quién ha conseguido más puntos de victoria:

- El caballero que gane en la parte a caballo obtendrá **1 punto**.
- El caballero que gane en la parte a pie obtendrá **1 punto**.
- Por cada herida infligida y no salvada, el caballero ganará **1 punto**.
- Cada vez que el caballero derribe a su adversario, ganará **1 punto**.
- Por cada lanza que rompa, el caballero ganará **1 punto**.
- El caballero que más veces supere el *chequeo de liderazgo* durante la lucha a pie sumará **1 punto** como premio a su valor

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Qué ocurre si mi personaje es un espectro? ¿Quién lo derriba de la pesadilla?

El caso de los espectros deberá ser resuelto con un poco de imaginación. Quizá más que caerse de la montura, la montura se adelanta y él queda volando y debe poner los pies en tierra.

¿Y si un vampiro portase el Escudo Maldito de Mousillon? ¿Restaría su único ataque al contrincante?

En cuanto a lo del Escudo Maldito de Mousillon, como bien habéis dicho, resta un Ataque del perfil de atributos del contrincante. Pero, aunque le reste un Ataque, seguramente le seguirán quedando unos cuantos. Las reglas de la justa no anulan los Ataques del caballero para convertirlos en un único ataque. Por decirlo así, aunque ese escudo le reste al caballero un Ataque, en su perfil todavía seguirá quedando como mínimo uno más, por lo que podrá continuar golpeando.

¿Los personajes que causan terror o miedo tienen algún efecto sobre el enemigo?

Como habréis observado, en las reglas de las justas no hay ningún apartado dedicado a la psicología. La explicación es bien sencilla: no había espacio físico para ello. Una de las limitaciones que imperaba en este sistema de juego era que tenía que poder ser resumido en una hoja. Yo ocupé dos, pero la segunda era opcional. Debido a esto, es normal que algunos puntos queden poco claros. En una justa, los participantes ya saben a lo que se enfrentan. Por decirlo con otras palabras, "ya saben a lo que van", así que es poco probable que se dejen intimidar por su adversario. Dado que en las justas no se impacta de la manera habitual (por lo que el miedo no afectaría al juego) y que ninguno de los dos contrincantes abandonará la pelea por causas psicológicas (por lo que el terror tampoco es muy útil), el miedo y el terror no tienen ningún efecto en el juego.

¿Los personajes que no tienen escudo pueden ser impactados en el escudo?

Bien, como ya sabréis, las justas son eventos "deportivos" organizados de antemano por entidades de reconocida importancia (duques, reyes, etc.). Como tales, tienen una serie de normas a las que los participantes deben atenerse. Por ello, el uso de escudo es obligado para todos los participantes.

¿Las lanzas se compran por su coste en puntos o son gratis? ¿Y qué ocurre con los personajes que no pueden llevar lanzas (como los del Caos)?

Las lanzas no son gratuitas, hay que pagarlas. La única modificación a las reglas es que puedes comprar tantas como quieras (por si se te rompe alguna). En el caso de que algún personaje no posea lanzas en su armería, deberá adquirirlas en la ciudad en donde se lleve a cabo la justa y al precio local. Por tanto, deberá comprarlas al mismo precio que un héroe bretoniano.

¿Qué ocurre con las armas de pólvora? ¿Pueden usarse?

Como ya he explicado antes, la justa tiene una serie de normas de conducta y equipo. Esto también es aplicable a las armas de pólvora, que están prohibidas (atentan contra la integridad y la moral bretonianas).

¿Y si un personaje tiene golpe letal?

Si un personaje tiene golpe letal, ¡mejor para él! El único problema es que estas justas raramente son a muerte. Si un personaje tiene la habilidad golpe letal y obtiene un 6 en la tirada para herir, su adversario resultará abatido, pero no muerto. Se considera que el contrincante ha sido derribado.

¿Y si un personaje alto elfo tiene la Armadura Estelar?

En cuanto a lo de la Armadura Estelar... bueno... volved a leer la descripción. Dice: "solo pueden equiparse con ella miniaturas a pie".

¿Y si un personaje de los Condes Vampiro lleva el Libro Maldito?

Si no me equivoco, el Libro Maldito resta 1 a las tiradas para impactar del enemigo. Bien, como en las justas no se impacta siguiendo el procedimiento habitual, adquirir este objeto no es una muy buena opción.

El ejército de Bretonia

Comentarios al libro de ejército por Sir Galahad

Han sido unos cuantos años los que han transcurrido desde que apareció ese pequeño suplemento que era el Hordas Invasoras, donde se actualizaban, a la espera de la salida del libro de ejército, las listas para todos los ejércitos de Warhammer. Un dato curioso, la formación en cuña cambiaba (más bien desaparecía) y los caballeros eran extremadamente poderosos en la carga, pero muy frágiles en los turnos siguientes.

Unos años más tarde se publicó en la WD una revisión de la lista, volvía de nuevo la horrible formación triangular que era la cuña (para que os quede claro, me parecía horrible) con un montón de nuevas aclaraciones para su uso. Pero ninguna novedad: hombres de armas, arqueros, los caballeros de toda la vida... Sorprendentemente se olvidaron de las Virtudes de Caballería.

Y finalmente, tras muchos rumores que hablaban de caballeros en pegaso, contracargas, reglas de “destacamentos” para la infantería, una máquina de guerra y más, el libro llegó a las tiendas. La primera impresión: que el libro era muy bonito.

Las miniaturas ya habíamos podido ir viéndolas por Internet (realmente magníficas), pero la verdad es que el libro me sorprendió gratamente, en especial sus ilustraciones, que creo que han conseguido dar ese aire tétrico que pretende el trasfondo. Además, el libro viene con bastante trasfondo comparando con los anteriores (claro que, nunca es suficiente... ☺).

Vamos a analizar con detalle algunos de los aspectos del nuevo ejército de Bretonia:

Trasfondo

La historia de Bretonia estaba más inspirada en la leyenda del Rey Arturo que en lo que podría considerarse un reino normal de la época feudal. Esto se ve claramente (a parte del culto al Grial) en los caballeros porque, según el anterior libro, cada caballero era considerado un héroe. Son muchos los ejemplos, que aparecen en relatos del libro, de Caballeros Noveles que obtienen sus espuelas acabando con monstruosas bestias, ¡Incluso Dragones!... ¿Y luego tengo que suponer que esos mismos caballeros forman parte de mi unidad de Caballeros del Reino? Pues para haber matado un Dragón no es que sean gran cosa luchando comparados con otro tipo de tropas...

Estaba, además, el problema de la escasez de caballeros, ya que se supone que cada pequeño poblado era protegido por un único caballero. Si esto es así, realmente se podrían crear muy pocas unidades con todos los Caballeros del Reino de un Ducado.

En resumen, la 5ª Edición el Reino de Bretonia era una tierra idílica, gobernada por hombres virtuosos y justos, donde el honor y la cortesía son el código de conducta y cada caballero es un héroe de leyenda, capaz de enfrentarse él sólo a cientos de enemigos por defender las tierras bajo su protección.

Actualmente, esa exaltación de la individualidad no tiene cabida en la 6ª Edición. Si bien se nos permite tener un personaje adicional (si Bretonia no es una tierra de grandes héroes, no sé que reino puede serlo), los ejércitos deben basarse en la tropa (básica) y eso quiere decir: montones de caballeros y hombres de armas.

Viendo el Reglamento y la mayoría de los libros de ejército que habían ido saliendo, parece ser que la historia del mundo de Warhammer se había vuelto un poco más cruda, y ya no era esa historia para niños en la que todo era muy bonito y los buenos siempre ganaban. Mis esperanzas de que Bretonia dejase de ser un “cuento de hadas” y se acercase un poco más a la realidad, con intrigas políticas, señores feudales que explotan al pueblo y caballeros no siempre tan caballeroso fueron escuchadas.

En el nuevo libro de ejército la historia ha cambiado un poco. Sigue basándose en la historia de Arturo y sus caballeros, mejor representada ahora con la historia de Gilles y los Compañeros, pero ahora ya no es todo tan bonito. Bretonia es una tierra asolada por las guerras y las plagas, y los plebeyos ya no son esos aguerridos hombres de armas, sino desnutridos y mugrientos campesinos, cuya máxima aspiración en la

vida es que sus señores les dejen montar un caballo de segunda categoría (sólo tres campesinos han llegado a ser nombrados caballeros en la “nueva” historia de Bretonia).

Y un punto interesante, parece ser que el Hada Hechicera es ahora... ¿una elfa?

Las reglas especiales

¡Por fin! Tantos años insistiendo, proponiendo reglas alternativas y ¡por fin! La formación en cuña desaparece. Ahora tenemos la **formación en lanza**.

Y es que esa formación triangular era algo horrible. Aunque las reglas eran muy beneficiosas para los caballeros (y no sólo en la carga, ya que no tenía flancos), era muy difícil jugar con esta unidad, pues resultaba poco maniobrable y era demasiado irreal para mi gusto.

Ahora la formación es cuadrada, como el resto de unidades, y las reglas también han cambiado, en mi opinión, para mejor. En carga, la formación en lanza es más poderosa que la anterior, ya que atacan tantos o más caballeros que antes, pero con un frente mucho más estrecho. Sin embargo, esta ventaja sólo se aplica ahora en el turno de la carga, así que aunque los caballeros cuentan con la ventaja de poder sumar el bonificador por filas con sólo tres caballeros, se debe pensar bien el declarar la carga, ya que si el enemigo no se desmoraliza tras ella los caballeros se encontrarán en una situación igual de delicada que el resto de caballería pesada.

La segunda regla especial característica de Bretonia, la **Bendición de la Dama**, también ha cambiado.

En la edición anterior la Dama del Lago protegía a los valientes caballeros de las cobardes armas de pólvora del enemigo, ya que sólo se podían disparar estas armas con un 4+. Pero parece ser que la Dama se ha vuelto un poco más protectora con sus caballeros, ya que ahora les otorga una salvación especial de 6+ contra CUALQUIER herida que sufran, y que si es producida por algo con fuerza 5 o mejor, se transforma en una salvación especial de 5+. Los enemigos con armas a dos manos ya no lo tienen tan fácil para desmontar a los aguerridos caballeros de Bretonia.

Pero sólo los valientes merecen la atención de la diosa, así que cualquier unidad que huya perderá su bendición.

Me encanta la nueva bendición. Al igual que la formación en lanza, a mejorado un poco pero también tiene un punto negativo. Ahora se puede perder.

El tercer rasgo característico de Bretonia son los **Votos de Caballería**, que también han cambiado ligeramente.

Para empezar, aparece una nueva regla para todos los plebeyos, *El Deber del Campesino*. Este nuevo “voto” tiene dos propiedades: permite a los campesinos usar el liderazgo de los caballeros (de cualquier caballero, no sólo personajes) que se encuentre a 15 cm y niega al enemigo los puntos de victoria por capturar estandartes de unidades con *El Deber del Campesino*. Algo francamente útil, como ya veremos más adelante al describir las unidades.

Respecto a los Votos propiamente dichos, el Voto del Caballero no ha cambiado, el caballero es inmune al pánico causado por las unidades de plebeyos. El Voto de la Búsqueda sí que ha cambiado bastante, ya que los caballeros andantes sólo son inmunes al pánico causado por unidades amigas, no a todo tipo de pánico (como por ejemplo el provocado por proyectiles), pero para compensar pueden repetir todos los chequeos de psicología fallados (por si lo estáis pensando... no, la desmoralización no es un chequeo de psicología). Y por último el Voto del Grial, en el que a la inmunidad a la psicología se añade el ganar automáticamente la Bendición de la Dama (sin necesidad de rezar) y que todos los ataques del caballero sean mágicos (¿Huestes espectrales inutilizando a tu mejor unidad? ¡Nunca más!).

Y el último añadido a las reglas especiales de Bretonia, que tiene que ver con los Votos de Caballería, es que un personaje no puede unirse a una unidad que tenga un voto mejor que el suyo. Una regla que me parece un poco absurda, pero bueno. En términos generales las nuevas reglas especiales del ejército de Bretonia me parecen estupendas, ya que creo que necesitaban estos pequeños retoques que les han dado.

Los héroes

Los personajes no han cambiado mucho. Comandante, héroe, gran hechicera y hechicera, como la mayoría de ejércitos, aunque con algunos matices de trasfondo.

Los personajes de tipo caballero son del estándar humano. El héroe, por ejemplo, cuesta 10 puntos más que el héroe imperial, pero va equipado de serie con armadura pesada y el Voto del Caballero, aunque su HP es de 3 (pero como no la va a usar...).

Pero todavía tiene tres ventajas más sobre el imperial: puede cambiar la lanza por su arma mágica tras cargar, lo que les permite usar el +2 a la fuerza en el primer turno y el arma mágica en los siguientes; su liderazgo, al igual que el de todos los caballeros, puede ser usado por los plebeyos a 15 cm, aunque no sea el general; y tres, la bendición de la Dama.

Si comparamos puntos (las comparaciones son odiosas, lo sé, pero...) entre un Gran Maestro imperial y un Señor Bretoniano con el Voto del Grial y el mismo equipo tenemos que:

Gran Maestro	Señor Bretoniano
<ul style="list-style-type: none">• Un punto más de armadura (1+)• Si se une a una unidad de caballeros ésta se vuelve <i>immune a la psicología</i>	<ul style="list-style-type: none">• Cuenta con la Bendición de la Dama• Puede cambiar la lanza por un arma mágica tras cargar• Sus caballeros cargan en formación de lanza

El Señor Bretoniano cuesta 2 puntos más. ¿Qué os parece?, yo creo que está bastante bien compensado pero pongo ahí las diferencias para que cada uno saque sus propias conclusiones (cómo me gusta polemizar... ☺).

Y como ha venido siendo norma en las revisiones, contamos con un personaje adicional / obligatorio: el portaestandarte de batalla.

Por lo que respecta las artes mágicas, las hechiceras han dejado ser las esposas de los nobles, que habían estudiado en Altdorf, en alguno de los colegios de magia, en un intento de mejorar su estatus en la corte. Ahora son las niñas que durante su infancia mostraron cierta inclinación hacia lo arcano, fueron recogidas por el Hada Hechicera y volvieron como Damiselas de la Dama.

Profetisas y Damiselas se benefician ambas de la Bendición de la Dama y además con la regla especial *Aura de la Dama* ganan resistencia a la magia (1) para las Damiselas y (2) para las Profetisas. Todo ello por una mínima diferencia en puntos respecto a los magos humanos.

En el lado negativo, la Profetisa mantiene su resistencia 3 (Mmmm... ¿una nueva referencia a los elfos? ☺), y sólo pueden escoger el Saber de la Vida, de los Cielos y de las Bestias (¡Vaya... mis tres favoritos!). Las Damiselas limitan su elección a El Saber de la Vida y el de las Bestias.

Pero pasemos a...

Las unidades

Por lo pronto han hecho algo MUY necesario para el ejército: darle variedad.

Antiguamente teníamos las siguientes unidades: Caballeros (cuatro unidades, cada una mejor que la anterior), Hombres de armas, Arqueros y Escuderos.

Algo realmente pobre para un ejército, donde tu única duda a la hora de escoger tropas era cuáles de los cuatro tipos de caballería escoger.

Afortunadamente se han dado cuenta del fallo, y GW nos ha “bendecido” con tres tipos nuevos de tropa.

Trebuchet

Sin duda, la “nueva adquisición” más polémica de todas. GW se ha atrevido a poner una máquina de guerra (una catapulta de fuerza 5, para más datos) como opción singular en el ejército que más odia las máquinas de guerra de todo el Viejo Mundo.

Todavía recuerdo las frases de indignación y enfado de muchos jugadores bretonianos en los foros. Pero qué queréis que os diga, a mí me parece sencillamente genial. Ahora puedes jugar un poco más con la personalidad del ejército: puedes seguir organizando tus tropas de acuerdo al ideal del código de la caballería, o ponerlas al mando de un barón explotador y despiadado, sin miramientos a la hora de emplear máquinas de guerra y/o sacrificar a sus mugrientos siervos.

Bueno, y la miniatura es estupenda.

Caballeros de Pegaso

El rumor acerca de esta unidad causó cierto “revuelo” (Aaagh... perdonar, es que es un poco tarde...) ya que era una unidad totalmente nueva y eran muchas las dudas acerca de las reglas y puntos (¿Cuánto podía costar una monstruosidad así?). Lo más parecido son los Jinete de Halcón, pero... ¿¿Cómo vas a comparar a un elfo montado en pollo con un gallardo caballero enfundado en su armadura pesada y montado sobre un glorioso pegaso?!

Y es que una vez confirmadas las reglas resulta que nos encontramos con una unidad realmente dura: 2 heridas, R4, salvación de 3+, 2 ataques de F4 y uno de F3 con lanza de caballería. ¡Y además vuelan! Realmente valen los puntos que cuestan.

Además, con su movimiento de 20 cm y siendo hostigadores puedes permitirte el lujo de no volar y pillar por sorpresa a más de uno en situaciones en la que se crea a salvo (ya hablaremos en la parte de tácticas...).

Peregrinos y Relicario

La última de las nuevas unidades y, en mi opinión, la más carismática del ejército. Las figuras, al igual que los pegasos, son magníficas. Nuevamente, una unidad de obligada inclusión en mi ejército.

Si habéis visto *La vida de Brian* (Monty Python) os sonará la escena en que toda una horda de “nuevos creyentes” persiguen al pobre Brian al grito de “¡Sigue a la calabaza!” “¡No, debemos seguir a la zapatilla!”. Bueno, pues los peregrinos son algo parecido... persiguen a un pobre caballero del Grial, repitiendo cualquier comentario suyo como si fuesen revelaciones divinas y guardando cualquier despojo del caballero como auténticas reliquias. Una unidad de lo más simpática.

Pero es que además las reglas son bastante buenas, ya que con un estandarte/campeón que no puede ser capturado, siendo tozudos con Ld8 y con la Bendición de la Dama, se convierten en una unidad defensiva de infantería excelente. Ya lo comentaremos en el artículo de tácticas.

Por lo que respecta al resto de antiguas unidades, todas han cambiado un poquito.

Caballeros del reino

Una de las pocas unidades que ha permanecido sin cambios, aunque hay que destacar que ahora todas las unidades de caballeros (incluidos los caballeros de pegaso) pueden incluir el campeón gratis, no el estandarte, como en la última revisión.

Resumiendo: la unidad estándar del ejército de Bretonia.

Caballeros noveles

A estos chicos sí que les han añadido una nueva regla especial que es de lo mejorcito del ejército.

En la última edición y revisión, las cuatro unidades de caballería llevaban el mismo equipo y sólo se diferenciaban en la Virtud y los atributos. Los caballeros noveles eran como los caballeros del reino pero más baratos porque tenían un perfil “humano simple”, así que, como la diferencia en puntos no era mucha, la gente prefería incluir caballeros del reino, que tenían HA4 y Ld8, y sólo ponían a los noveles aquellos a los que les gustaban las miniaturas.

Faltaba algo. Una unidad con tanta personalidad no podía ser tan sosa (“humano simple a caballo”). Cuando hace tiempo escribí un artículo en mi página web sobre las cosas que me gustaría para el nuevo ejército de Bretonia no andaba muy desencaminado con los caballeros noveles...

Una unidad así, siempre deseosa de cargar y demostrar su valía, pedía a gritos una regla especial, y finalmente se la han concedido. Sin temer a nada ni a nadie, los caballeros noveles son inmunes a la psicología cuando cargan, aunque pueden darte una desagradable sorpresa cuando desbaraten tus líneas y carguen contra el enemigo sin tu permiso...

Hombres de armas

Para mí todo empezó cuando me compré un blister de lanceros, en la época en que sólo pintaba miniaturas, y pensé “Vaya, quedaría realmente bien tener toda una unidad...”. Después descubrí Warhammer y entré en el vicio.

Siempre he incluido grandes unidades de hombres de armas, sobre todo porque me gustaban las miniaturas. Sin embargo, he de reconocer que la mayoría de generales bretonianos no suele apreciarlas demasiado, y suelen ser habituales las unidades de 10 lanceros, que se ponen más que nada para rellenar puntos. Mucho me temo que con los nuevos hombres de armas vamos a verlos mucho menos (una pena porque, una vez más, unas figuras increíbles).

Y es que han cambiado a nuestros valientes hombres con sus armaduras tachonadas por campesinos con atributos de goblin nocturno (HA2, Ld5). A favor, hay que decir que resultan más económicos y van equipados con armadura ligera, escudo y lanza o alabarda, que el campeón sube un punto el liderazgo de la unidad, y que con la regla de *el deber del campesino* el liderazgo no debería ser un problema (en la mayoría de casos tus hombres de armas tendrán liderazgo 8).

Arqueros

En su afán por personalizar todo lo posible el ejército, los chicos de GW se han sacado de la manga una bonita regla para los arqueros bretonianos: las estacas defensivas.

A pesar de estar tan desnutridos (HA2) y poco convencidos (Ld5) como los hombres de armas, los arqueros tienen una puntería aceptable (HP3) y parece ser que son lo bastante listos como para clavar unas cuantas estacas defensivas delante de su formación. La regla de las estacas defensivas está muy bien, aunque no es tanto como parece. La unidad no puede moverse (si un arquero mueve un solo pie las estacas desaparecen con un sonoro “Puff!” y una nube de humo), así que como sólo funcionan si la unidad es cargada por el frente, a las unidades que normalmente hacen peligrar a los arqueros, como la caballería rápida y las unidades voladoras, no les afecta demasiado.

Lo que sí me ha parecido un bonito detalle son los braseros, que sirven para gastar esos 5 puntos que te faltan para llegar a 2000, y de vez en cuando darte alguna que otra alegría (como cuando un amigo mío desplegó inesperadamente una unidad de trolls). Más personalidad para esta unidad.

Hombres de armas a caballo

Otra de las unidades que apenas ha cambiado (le han bajado el Ld a 6, pero no se han atrevido con la HA).

Caballeros andantes

Un pequeño cambio tan sencillo como sustituir la lanza de caballería por un arma a dos manos supone una gran alegría para los generales a los que les gusta la variedad en sus ejércitos.

Con su fuerza 4, se convierten en auténticas máquinas trituradoras de fuerza 6, aunque es una verdadera lástima desperdiciar ese valor de iniciativa 4. Claro que, nada te impide usar el arma de mano y el escudo.

A parte de este cambio en el armamento, con el nuevo Voto de la Búsqueda la unidad se vuelve mucho más fiable. Yo creo que la posibilidad de repetir los chequeos de psicología representa mucho mejor la valentía de los caballeros andantes que el hecho de ser inmunes al pánico (como eran antes).

Y llegamos a la flor y nata del ejército, los...

Caballeros del Grial

¡Ahora sí que sí! Los caballeros del grial sí que son los mejores caballeros del mundo.

Y es que les hacía falta un pequeño empujoncito. Eran buenos caballeros, pero no se notaba mucha diferencia con otras tropas (tener HA5 o HA4 viene a ser lo mismo), y si los comparabas con, por ejemplo, caballeros del caos o los simples caballeros del lobo blanco, que si se unen al Gan Maestre son inmunes a la psicología, daba la sensación de que te estaban tomando un poco el pelo... por la diferencia de puntos, era mucho más práctico y rentable incluir caballeros andantes (salvo que jugases con no muertos), que también tienen fuerza 4.

Resulta que ahora lo que tenemos es una unidad entera de campeones, todos con 2 ataques y pudiendo lanzar desafíos (recordad chicos, uno por combate). Y claro, si a un caballero de HA5 y F4 con dos ataques le sumas todos los “extras”, que son: formación en lanza, bendición de la Dama (automática), inmunidad a la psicología, ataques mágicos y que cualquier caballero de la unidad pueda desafiar... pues lo dicho: ¡Los mejores caballeros del mundo!

También hay que tener en cuenta que esta unidad es muy cara.

Virtudes y Objetos Mágicos

De las virtudes y objetos mágicos hablaré más extensamente en el artículo de tácticas (repararemos los mejores combos y los combos “censurables”), pero haré un pequeño comentario para finalizar.

Como avance decir en general me han gustado bastante.

Las virtudes me parecen un poco caras, y creo que hay pocas realmente “prácticas”, pero todas consiguen dar carácter al personaje (la virtud del penitente, por ejemplo, no me parece nada útil, pero un personaje con esta virtud resulta de lo más carismático).

Entre los objetos mágicos hay algunos que realmente parecen una errata de lo buenos que son (la Reliquia Sagrada da resistencia a la magia (3) a un precio MUY asequible). Pero en general son muy variados, y la mayoría son muy buenos, pero con la desventaja de que si pierdes la bendición no funcionan.

Vamos, que te dan ganas de probarlos todos todos todos.

Heráldica

Obtenido de www.heraldia.com

Introducción

Actualmente está demostrado que no existe simbolismo heráldico unido a determinadas propiedades de los esmaltes, elementos o representaciones. El pretendido por muchos autores recoge la interpretación popular, pero sin fundamento o razón alguna. Excepto en las armas parlantes, los motivos que figuran en el blasón suelen ser un misterio debido a la fantasía de quien los escogió, o a una razón que, por ignorarla, no da base posible para interpretar el sentido representativo de la figura o pieza. De todos modos y a título de curiosidad, recogemos en este apartado la supuesta simbología popular de las principales figuras usadas en la heráldica española.

Colores

En heráldica existen cinco colores: el rojo, al que se denomina "gules", el azul "azur", el negro "sable", el verde "sinople" y el morado "púrpura". Este último mantiene el privilegio de participar de la naturaleza de los colores y los metales, que son dos, el oro y la plata. Al primero se le representa en color amarillo y al segundo, blanco o gris.

En la heráldica inglesa, existen tres colores más: Leonado, anaranjado y sanguíneo.

Para el profano en la materia, ante lo anterior, de inmediato se le ocurre una pregunta, tan simple como sencilla: ¿Y por qué esos términos de gules, azur, sinople, sable y púrpura, en lugar de denominarlos en su origen natural?. La contestación se basa en el deseo de los propios heraldos o Reyes de Armas de diferenciar los colores que daba el vulgo a la heráldica ya que, según su criterio ésta era (y es) "una ciencia que por su nobleza sólo debía ser, manejada por quien conociera los quilates del honor y que no fuese común a lo normalmente utilizado para calificar el color de cualquier adminículo". Pero como en los blasones a veces se da el cuerpo humano, o parte del mismo, existe otro esmalte, el llamado "encarnación" que se utiliza para aquel menester, se llama "natural", a los colores de animales, frutos o sombras.

La heráldica es la ciencia de los símbolos. Y es por eso por lo que se entiende perfectamente la reacción de los colores del blasón, con los elementos de la naturaleza, con las piedras preciosas, con los meses del año y con los signos del Zodiaco. Es por ello muy interesante para mostrar el punto de partida de la "Ciencia del Blasón", en su desarrollo histórico, citar las relaciones emblemáticas de los esmaltes.

El oro simboliza el topacio. En las armerías de los reyes se le llama "sol", en las de los nobles con título de Duque, Marqués, Conde, etc., "topacio" y en el de la nobleza en general "oro". En su relación con los astros el oro es el Sol; de los doce signos del Zodiaco, Leo; de los elementos, el Fuego; de los días de la semana, el domingo; de los meses del año, julio; de los árboles, el ciprés y de las flores, el girasol; de las aves, el gallo; de los cuadrúpedos, el león y de los peces, el delfín. Las características heráldicas que le corresponden son: Nobleza, Magnanimidad, Riqueza, Poder, Luz, Constancia y Sabiduría.

Por las Leyes de la heráldica, cuantos lleven este metal en sus escudos están obligados a hacer el bien a los pobres y a defender a sus príncipes, peleando por ellos hasta su última gota de sangre.

La plata significa en su correspondencia con las piedras preciosas la perla. De los astros, la Luna; de los signos del Zodíaco, Cáncer, y de los elementos, el Agua; de los días de la semana, el lunes; de los meses del año, los de enero y febrero; de los árboles, la palmera; de las flores, la azucena; de las aves, la paloma; y de los animales, el armiño. La plata en las armerías recibe el nombre de Luna, en lo que se refiere a las de los soberanos; en las de los títulos, perla, y en las de los restantes nobles, plata. Las características heráldicas que le corresponden son: Pureza, Integridad, Obediencia, Firmeza, Vigilancia, Elocuencia y Vencimiento. Y los que la llevan en sus armas están obligados a defender a las doncellas y amparar a los huérfanos.

El gules o rojo simboliza a Marte, entre los planetas; de los signos del Zodíaco, Aries y Escorpión; de los elementos, el Fuego; de las piedras preciosas, el rubí; de los días de la semana, el martes; de los meses del año, marzo y octubre; de los metales, el cobre; de los árboles, el cedro; de las flores, el clavel; y de las aves, el pelicano. Las características heráldicas que le corresponden son: Fortaleza, Victoria, Osadía, Alteza y Ardid. Los que traen este color en sus escudos están obligados principalmente a socorrer a los que se ven oprimidos por injusticia.

El azur es el nombre que en heráldica recibe el color azul. Se deriva este color de la voz turca Azurt, sinónimo de dicho color. Simboliza a Venus entre los planetas; de los signos del Zodíaco a Libra y Capricornio; de los elementos al Aire; de los días de la semana al Viernes; de los meses a septiembre y diciembre; de las piedras preciosas el zafiro; de los metales el acero; de los árboles el álamo y de las flores la violeta. Las características heráldicas que le corresponden son: Justicia, Celo, Verdad, Lealtad, Caridad y Hermosura. Los que llevan este color en su escudo están obligados al fomento de la agricultura y a socorrer a los servidores abandonados injustamente por sus señores.

El sinople es el nombre que en heráldica recibe el color verde. Se deriva este nombre de una clase de tierra conocida en Asia Menor, que al diluirse en el agua la teñía de color verde. Simboliza entre los planetas a Mercurio; del Zodíaco a Géminis y Virgo; de los elementos el Agua; de los días de la semana el miércoles; de los meses, mayo y agosto; de las piedras preciosas la esmeralda; también simboliza el azogue y el laurel. Las características heráldicas que le corresponden son: Esperanza, Fe, Amistad, Servicio y Respeto. Los que lleven este color en su escudo deben servir a su Soberano en el comercio y socorrer a los labradores.

El sable es color negro, que procede de la palabra "zobel" o "zables", que en alemán significa "marta negra o cebellina, animalillo de piel negra muy fina". El color negro es de tradición antiquísima y simboliza el pudor; entre las piedras preciosas, el diamante; entre los planetas, Saturno; de los signos del Zodíaco, Acuario y Tauro; de los días de la semana, el sábado; de los meses, enero y abril; de los metales, el hierro. Las características heráldicas que le corresponden son: Prudencia, Tristeza, Rigor, Honestidad y Obediencia. Los que llevan este color en su escudo deben servir a su Soberano, política y militarmente.

El púrpura es el morado. Es un color muy poco introducido en la heráldica. Se prohibió en la época de los Emperadores romanos a todos aquellos que no fueran de la familia imperial. Simboliza, de los planetas a Júpiter; de los signos del Zodíaco a Piscis y Sagitario; de los días de la semana el jueves; de los meses a febrero y noviembre; entre las piedras preciosas la amatista; entre los metales el estaño. Las características heráldicas que le corresponden son: Justicia, Ingenio, Verdad, Grandeza, Sabiduría y Amor. Los que llevan este color en su escudo están obligados a servir al Príncipe defendiendo a las personas eclesiásticas.

Figuras

De las múltiples figuras heráldicas que existen, exponemos las características de las siguientes que son las más usadas:

AGUA

Símbolo de sabiduría ilustrada, de ánimo virtuoso, pudiendo también simbolizar extensión de dominio.

ÁGUILA

Emblema de Generosidad, Magnanimidad y bizarría de espíritu, que desde las mayores alturas no cesa de vigilar el cumplimiento de las menores obligaciones de su cargo.

AJEDREZADO

Simboliza arte militar, por cuya razón se suele conceder a los soldados que han expuesto su vida en los combates.

ANCORA

Símbolo de esperanza. También significa seguridad y constancia, aún en los mayores reveses de la fortuna.

ÁRBOL

Símbolo de antigua y esclarecida nobleza.

ARMIÑO

Símbolo de poder y realeza. Simbolizan pureza y fidelidad puestas al servicio del Príncipe.

ASPA

Simboliza el estandarte o guión del caudillo invicto en los combates.

BANDA

Símbolo del tahalí, con que los caballeros sujetaban su espada y también de la banda de color

que usaban sobre su armadura los generales y capitanes; los primeros la llevaban de derecha a izquierda y los segundos de izquierda a derecha.

Alfonso XI instituyó en el año 1332, en la ciudad de Burgos, la Orden de la Banda, una de las más nobles y preclaras; su divisa era una cinta encarnada de tres dedos de ancha, puesta en sentido de banda; algunos escudos pertenecientes a caballeros de esta Orden la traen en la forma que queda dicha, pero saliendo los extremos de la boca de un dragón. Muchos escudos españoles del siglo XIV llevan una cadena en banda; son generalmente pertenecientes a caballeros que asistieron a la batalla del Salado, el año 1340.

BANDERA

Señal o insignia con que se distingue a un cuerpo de tropa.

BARRA

Representa, como la banda, el tahalí del caballero. Se adopta como señal de bastardo, en cuyo caso disminuye su anchura. Cuando ésta es la tercera parte del escudo, no se considera señal de bastardía, sino que recuerda la banda que llevaban los capitanes, de izquierda a derecha.

BASTÓN

Simboliza mando militar, y cuando se coloca en barra, dentro de su simbolismo, denota bastardía.

BEZANTE

Por su significación oriental la adoptaron la mayoría de los caballeros que tomaron parte en la expedición a Tierra Santa.

BORDURA

Simboliza protección, favor y recompensa; así mismo la cota que vestían los caballeros para la guerra y que al salir de la pelea, ostentándola manchada de sangre enemiga, eran premiados con el añadido de la bordura de escudo, como insignia de valor.

CABALLERO

Simboliza la nobleza. En los comienzos de la Edad Moderna, era "soldado de caballería, que servía a su costa con armas y caballo". Desde el reinado de Felipe III, Caballero es el "Hidalgo de Nobleza reconocida".

CABEZA

Significa: trofeo, valor, superioridad y despojo sangriento.

CABRA

Simboliza al caballero que, en servicio de su Rey y su Patria, ha pasado inmensos sacrificios.

CABRIO

Simboliza las botas y espuelas, y por ello se concedía como adorno del escudo al caballero que salía herido del combate en sus piernas; otras veces en emblema de fuerza, algunas de Constancia y Firmeza y siempre del Esfuerzo y Valor.

CADENA

Significa generalmente cautiverio sufrido por la defensa del Rey o de la Patria; privativa de España es la de ser símbolo de haber asistido alguno de la estirpe a la Batalla de las Navas de Tolosa, en la que los cristianos rompieron en cerco de la tienda real, formado por gruesas cadenas, en el año 1212.

CALDERA

Eran junto con otras vasijas: copas, jarros y calderas, que servían para el manejo de vituallas, eran antiguamente la marca de ricohombre en España. Viene su origen del pendón y calderas

que entregaban los Reyes a aquellos magnates que consideraban Grandes del Reino, teniendo entre sus facultades privativas, la de levantar y sostener tropas a sus expensas.

CANTÓN

Suele ser símbolo de bastardía.

CARDO

Simboliza en la Heráldica un corazón noblemente humilde, pero tan cuidadoso de su honor, que defiende con su espada el lustre de su linaje.

CASTILLO

Por la superioridad de su fortaleza respecto a otros edificios, denota grandeza y poder, empleado en defender a los amigos y aliados, resistiendo invencible al enemigo.

CETRO

Representa la dignidad

CETRO REAL

Es la insignia de los reyes y emperadores.

CIERVO

Simboliza ánimo esforzado, que saca y recobra energías aún en las ocasiones más adversas.

CIPRÉS

Simboliza elevados e incorruptibles pensamientos.

CISNE

Simboliza por la tradición de que canta dulcemente cuando va a morir, significa antigua hidalguía, sin mancha de ningún género, que muere valerosamente ejecutando gloriosas empresas.

CONCHA O VENERA

Simboliza al caballero que, abandonando las delicias de su casa, marcha a las fronteras de sus estados para ensancharlas combatiendo.

La concha o venera recuerda la Batalla de Clavijo, ganada a los musulmanes en 844, cuando los cristianos invocaron a Santiago, apareciéndose visiblemente el apóstol y ayudándoles a ganar la célebre Batalla en la que sucumbieron setenta mil moros. * La concha es símbolo de peregrino.

CONEJO

Heráldicamente simboliza amor a las letras.

CORAZÓN

Es símbolo de vasallo vigilante. En su color encendido, demuestra ardimiento de ánimo y amorosa expresión de cariño. Cuando se pinta unido a otro, es alianza y si aparece flechado, indica amor.

CORDERO

Simboliza a los reyes y caudillos que han de sacrificarse al bien y cuidado de sus súbditos; también denota en la blancura de vellones, calificada nobleza.

CORONA

Símbolo de dignidad o insignia honorífica.

CRECIENTE

Origen oriental, simboliza victoria contra oscuridades de calumnias, y emulaciones contra inconstancias y volubilidades. Como significación peculiar de la luna montante, (puntas arriba), puede decirse que representa un noble espíritu que aspira a lucir en gloriosas empresas.

Si es ranversada, significa descanso de fatigas pasadas. Si adopta la forma de tornado o contornado (diestra o siniestra) simboliza decaimiento de fortuna con espíritu de recobrarla.

CRUZ

Símbolo de la espada de los caballeros, a quienes se concedía esta pieza cuando regresaban del combate con su espada teñida en sangre enemiga. También fue tomada la Cruz como enseña por la mayor parte de los Cruzados, llevándola remadura. Tuvo especial importancia en la reconquista de esta región.

CRUZ DE CALATRAVA

Es la insignia de la Orden de Calatrava, instituida en el año 1158, reinando Don Sancho III. Su primera finalidad fue defender la región toledana de los ataques moros.

CRUZ DE SANTIAGO

Insignia de la orden de Santiago, fundada hacia el año 1160 para defender a los peregrinos que acudían al sepulcro del Apóstol Santiago de Compostela.

CUERVO

Símbolo es espíritu audaz y animoso que se arriesga en defensa de sus bienhechores.

DRAGÓN

Simboliza el cuidado y vigilancia más exquisitos.

ENCINA

Símbolo de ánimo fuerte y constante en heroicas acciones y empresas valerosas. Con este emblema García Jiménez, Rey de Navarra, fundó la Orden Militar de la Encina, destinada a luchar con fortaleza contra los moros. Su divisa era una encina verde y sobre ella una Cruz ancorada de gules, con esta leyenda: "no temo ni a mil que me rodeen".

ESTRELLA

Simboliza constancia en el servicio al Soberano en los empleos de ministro o consejero que, como estrellas pequeñas que recibiesen su luz del gran sol, han de comunicar los rasgos de justicia del Monarca a su pueblo.

Con este emblema se fundó en España, en 1190 la Orden de la Estrella, incorporándose a la de Calatrava en 1196.

FAJA

Representa a la coraza del caballero, colocándose en los escudos como símbolo de las heridas que recibía en el cuerpo y de la sangre de sus enemigos, que le salpicaba la coraza.

FLECHA

Simboliza empresa bélica.

FLOR DE LIS

Simboliza ánimo generoso, que por agravios recibidos devuelve repetidamente sus beneficios.
* El origen de la flor de lis se atribuye a los soldados de Clodoveo, quienes después de la batalla de Tolviac, se coronaron con lirios en señal de victoria.

FUEGO

Símbolo de magnanimidad, ardimiento y prontitud en desempeños o cometidos intelectuales.

FUENTE

Símbolo de filantropía y esplendidez.

FUSO

Símbolo de rectitud, prudencia y equidad y de las conveniencias logradas por medio de esas virtudes; sirve de jeroglífico de aquellos que reunieron muchos bienes utilizando medios lícitos y rectos.

GALLO

Símbolo de vigilancia y de tenacidad en la pelea.

GARZA

Simboliza prudencia en prevenir los peligros, guardándose de ellos.

GAVILÁN

Símbolo de astucia.

GRIFO

Símbolo de ingenio y grandeza.

GRILLO

Símbolo del amante irresoluto e inconstante.

GRULLA

Símbolo gobierno bien ordenado bajo el poder de un buen jefe, que reparte en turnos la vigilancia; también simboliza prudencia en el arte de gobernar bien los pueblos.

HACHA

Simboliza mortandad causada al enemigo. y también hachón ó mecha para iluminar.

HALCÓN

Simboliza noble y fuerte pecho en empresas de honor, que al no lograrlas desfallece de vergüenza.

HIEDRA

Simboliza vínculo amoroso y también triunfo.

HIGUERA

Simboliza a los insignes bienhechores del Estado.

JABALÍ

Simboliza intrepidez y arrojo.

JEFE

Simboliza el casco del caballero, el rodete y también a veces la corona de aquél que es titulado. Esta pieza se concedía antiguamente al caballero que salía herido en la cabeza de un combate, como muestra indiscutible de haberse ennoblecido derramando sangre de su cabeza en servicio de su Soberano.

JIRÓN

Representa favor.

LAGARTO

Símbolo de fidelidad y de afición, por la que muestra al hombre.

LAMBREQUINES

Los adoptó la armería para mostrar con su presencia en el escudo, el "esfuerzo valeroso que se emplea en el vencimiento del enemigo"

LANZA

Fortaleza con prudencia.

LAUREL

Buena fama, y por el verdor perpetuo de sus hojas, de imperecedera victoria.

LEBREL

Denota ardimiento y coraje en acometer peligros, con tal decisión, que precisa contener su esfuerzo.

LEÓN

Simboliza espíritu generosamente guerrero, adornado de las cualidades de vigilancia, dominio, soberanía, majestad y bravura.

LEOPARDO

Representa al valeroso y esforzado caballero que ha ejecutado alguna atrevida empresa, valiéndose, para darle cima, más de la astucia que de la fuerza.

LOBO

Símbolo de un corazón constante, que sufre las calamidades de la guerra y del asedio con generoso espíritu, aún en medio de las mayores privaciones; mas llegado el momento de la lucha a campo abierto, pelea ferozmente, sin dar cuartel a su enemigo.

LOSANGE

Simboliza hechos dignos de alabanza por alusión a la voz lisonja, de la que se contrae losange.

LUNA

Los turcos la adoptaron como símbolo de victoria. Cualquiera que sea la posición que adopte en el escudo, simboliza victoria contra oscuridades de calumnias y emulación contra las inconstancias y volubilidades.

LLAVE

Simboliza fidelidad y secreto.

MANO

Simboliza: abierta: generosidad; cerrada: fortaleza; enlazada con otra: amistad.

MANZANO

Simboliza corazón vigilante.

MAR

Simboliza espíritu empuerado e iracundo, que no pierde, sin embargo, los límites de la obediencia que debe a su soberano. También simboliza al caballero que no se altera ni en la prosperidad ni en los reveses de su fortuna y en todo momento conserva la serenidad de ánimo.

MARTILLO, MAZO

Indica guerra por el quebranto que con él se puede ocasionar a las armaduras.

MERLETA

Significa el número de enemigos vencidos. En España, simboliza las jornadas realizadas en América o las heridas recibidas en tales expediciones.

MORERA

Simboliza prudencia y sabiduría.

OJO

Símbolo de ingenio y capacidad, si se pintan los dos simboliza vigilancia y cuidado.

OLIVO

Símbolo de paz, por el perenne verdor de sus hojas, significa también ánimo inmutable contra la fortuna adversa.

ONDA DE MAR

Representa el mar.

ORDEN DEL TOISÓN DE ORO

Instituida en 10 de Enero de 1429 por Don Felipe III "el bueno", Duque de Borgoña y Conde de Flandes, en solemnidad de sus bodas con Doña Isabel de Portugal. Su finalidad era defender la Iglesia y la Religión Católica bajo el Patronato de San Andrés.

ORTIGA

Simboliza aflicción.

OSO

Símbolo de fortaleza y habilidad en el manejo de las armas contra el enemigo, logrando la victoria.

PALMERA

Simboliza victoria y triunfo.

PALO

Representa la lanza del caballero y también el mástil surmontado, que los señores ponían delante de su tienda o fortaleza como símbolo de jurisdicción. Con esta pieza se recompensaba al soldado que rompiendo las filas enemigas, penetraba en su campamento, arrancando las estacas ó defensas exteriores que lo guarnecían.

PALOMA

Para los egipcios es símbolo de salud; en el blasón denota fidelidad y amor. Es emblema de la Tercera Persona de la Santísima Trinidad y, como tal, adorna la divisa de la Orden francesa del Espíritu Santo.

PAPAGAYO

Símbolo de un noble caballero, que mira con agrado los esmaltes de su escudo, con ánimo no sólo de conservarlos, sino de añadirle nuevos timbres con propios hechos. También es símbolo de la elocuencia y docilidad.

PAVO REAL

El simbolismo de esta ave es especial: por su cabeza denota prudencia; por su pecho, de oro y zafiro, lealtad, fidelidad y celo; en lo oculto y sumiso de sus pasos, secreto, y en la voz terriblemente desafinada de su canto, terror de enemigos.

PELICANO

Símbolo de señor caritativo y piadoso para con sus vasallos.

PERRO

Símbolo de fiel vasallo.

PIE IZQUIERDO

Símbolo de obediencia y prontitud de ánimo en los efectos del hombre.

PINO

Por su elevación es símbolo de pensamientos nobles y esclarecidos y por su naturaleza resinosa, apto para arder, de un corazón fogoso en vengar ultrajes de familia.

PUENTE

Simboliza alianza y unión.

PUERCOESPÍN

Símbolo de fuerza contra el peligro, porque se encierra en sí mismo y se defiende con sus propias armas (púas)

RÍO

Simboliza, por su condición de aumentar su caudal a medida que avanza, al caballero que sale de su casa con ansia de adelantamiento y vuelve a ella enriquecido de erudición y fortuna

ROEL

En España significa conexión con la familia Castro.

ROQUE

Simboliza al capitán que defiende su fortaleza.

ROSA

Es emblema de la Belleza, del Honor immaculado, de la Nobleza, del Mérito reconocido. Simboliza constancia contra abatimientos de fortuna y aguerrido empuje para vengar las ofensas que afectan al tronco de su linaje.

RUEDA

Simboliza celeridad en desempeñar las más arduas empresas. También es símbolo de Fortuna, Favor e Inconstancia.

RUEDA CATALINA

Significado más representativo la Constancia.

RUEDA DE MOLINO

Símbolo de Obediencia, porque afronta la violencia de la corriente y obedece al movimiento que esta imprime.

SIERPE

Simboliza prudencia y astucia.

SIRENA

Símbolo de elocuencia y seducción.

SOL

Símbolo propio de soberanos y reyes, los que con su poder vivifican a todo el Estado. Es emblema de Eternidad, Grandeza, Poder, Providencia, Nobleza ilustre, Magnificencia, etc.

SOLAR

Linaje, descendencia, noble abolengo.

TENCA

Significa en el blasón que el barro, común a todos los nombres, se puede enaltecer con acciones virtuosas y honradas.

TIERRA

Simboliza firmeza, estabilidad y constancia en las resoluciones.

TIGRE

Simboliza ánimo veloz para vengar agravios.

TORO

Simboliza pecho generoso, en quien los recuerdos de su linaje, representados en rojo de su sangre, le inflaman el deseo de grandes empresas.

TORTUGA

Es una de las figuras de mayor nobleza, siendo símbolo del caballero que se retira tarde del combate, haciendo frente a su enemigo hasta el último momento, confiando en su propia fortaleza.

TORRE

Símbolo de generosidad, con que el caballero se ofrece al servicio de su Patria y de su Rey.

TRIÁNGULO

Simboliza la igualdad y perfección divinas.

TRUCHA

Símbolo de ánimo ardiente en la guerra y tranquilo y sereno en la paz.

VERO

Cuando los veros van dentro del campo del escudo, significa rectitud, justicia y virtud.

YUGO

Simboliza unidad.

Partidas de Caza

© GW (página inglesa), traducción de Sir Galahad

- Aquí tenéis, mesire -el escudero estiró el brazo hacia su señor para que pudiese recoger su ave de presa. Con la otra mano mostró una hermosa torcaz, acuchillada por las garras de la rapaz-. Es una buena pieza, señor.

Hugues de Payens agarró las correas de cuero y el azor saltó a su enguantado puño, abriendo las alas para conservar el equilibrio.

- Gracias Guillaume -dijo mientras colocaba la caperuza al azor y sin apenas fijarse en la pieza cobrada-. Puedes ponerla con el resto.

Su sobrino había estado examinando las anteriores capturas, especialmente un faisán, y charlando con un par de caballeros noveles. Al ver a su tío acariciar al azor con la mirada perdida en el horizonte, tomó de las riendas a su caballo y se acercó a él.

- Pareces aburrido, tío. ¿Acaso no estás disfrutando con la caza? -preguntó, señalando con la cabeza las piezas que el azor había atrapado-. ¡Ese faisán trufado será un plato digno del propio rey!.

Hugues de Payens descubrió el placer de la caza cuando partió a la lejana Arabia para participar en las cruzadas y fue allí donde encontró una increíble criatura. El león.

El león era un animal que jamás huía de la lucha, resultando un fiero adversario que peleaba hasta su último aliento. Cuando no estaban en guerra contra las tribus del desierto, los caballeros se dedicaban a cazar estas bestias. En Bretonia no había leones y las criaturas poderosas escaseaban. Sólo en las profundidades de los bosques más grandes aún podían encontrarse algunos monstruos y ni siquiera él era lo bastante osado (o, quizás debería decir temerario) como para adentrarse, aunque tan sólo fuese un poco, en el bosque de Loren.

- Sabes que hoy mi intención no era practicar la cetrería, André -respondió, sonriendo ligeramente.

Su intención era otra. Él lo que quería era el Jabalí de Mercal.

Los pueblerinos decían que era tan grande como una ternera de dos años, cubierto de cerdas largas y gruesas y con unos colmillos afilados que podían destripar a cualquiera lo bastante desafortunado como para ponerse a su alcance.

El animal se dedicaba a hocar los campos de cultivo en busca de tubérculos hasta que un día los campesinos decidieron organizar una batida, sin el permiso de su señor, para acabar con él y así disponer de una provisión adicional de carne. Evidentemente, no lo habían visto antes y, cuando se encontraron ante la bestia, se dieron cuenta de su error. Según contaron, las flechas rebotaban en su gruesa piel y cuando siete hombres intentaron lancearlo, acabó con la vida de dos y dejó mal heridos a tres. La noticia de la existencia de esta bestia le animó tanto que incluso se olvidó de castigar a los osados campesinos. Sería él quien acabase con la vida del Jabalí de Mercal.

Ese era el principal objetivo de esta cacería y por eso se había alejado tanto de su castillo. Sin embargo restaban pocas horas para el anochecer y sus rastreadores aún no habían hallado ningún indicio de la bestia.

Algo llamó la atención de el de Payens en el horizonte y, entornando los ojos, pudo ver a un escudero que galopaba hacia a donde estaba el grupo. Cuando llegó fue directo hacia su señor. Su caballo estaba empapado en sudor y resollaba de cansancio. La cara del escudero delataba su miedo y el dolor que le producía una flecha con plumas negras clavada en el hombro.

- ¡Mi señor! ¡Un ejército de goblins nocturnos ha descendido de las montañas! -señaló hacia atrás, cuatro escuderos más salieron del bosque. También iban al galope, pero les costaba mucho más mantenerse sobre sus monturas. Estaban malheridos-. Una unidad de trolls nos sorprendió, somos los únicos supervivientes. Los goblins se dirigen hacia aquí, mi señor. ¡Debemos volver cuanto antes al

castillo!

Hugues se acercó al escudero y esperó a que llegasen los otros cuatro. En realidad eran cinco, uno de ellos llevaba el cuerpo inconsciente de un compañero sobre la grupa de su caballo.

- Muy bien. No te preocupes Pierre, regresad al castillo y que atiendan a los heridos

- Pero... ¿y vos, mi señor? ¿Qué pensáis hacer?

El de Payens esbozó una amplia sonrisa.

- André, monta en tu caballo y haz sonar el cuerno. ¡Comienza la cacería!

ORGANIZACIÓN

Solo puede usarse la organización de las Partidas de Caza con ejércitos de 1000 puntos o menos, esto se debe a que las partidas de caza suelen ser poco numerosas. Sin embargo, la mayoría de las veces están al mando de un Duque o un Barón bretoniano.

Composición de la Partida de Caza

A la Partida de Caza Bretoniana se le aplican las siguientes restricciones a la hora de organizarla:

Puntos	Personajes	Comandantes	Básicas	Especiales	Singulares
≤ 1000	0-3	1	2+	0-3	0

Reglas Especiales

Las partidas de Caza siguen las mismas reglas especiales que un ejército bretoniano normal, y las unidades disponen de las mismas opciones de equipo, con las siguientes excepciones:

- No puede haber más unidades de caballeros que de hombres de armas a caballo.
- Los personajes no pueden equiparse con un mangual.
- Ningún personaje puede equiparse con más de un objeto mágico, que no puede costar más de 25 puntos, y en ningún caso podrán escoger armas mágicas, ya que esto atentaría contra el espíritu de la cacería. Sin embargo, podrán escoger una virtud sin límite de puntos.
- No se puede escoger un hipogrifo o pegasos como monturas.
- Ninguna unidad puede llevar estandartes mágicos.

LISTA DE EJÉRCITO

0-3 PERSONAJES

Señor Bretoniano

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

Opciones: Ave de presa (+6 puntos)

1+ Paladines

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

Opciones: Ave de presa (+4 puntos)

Reglas especiales: uno de los paladines debe equiparse obligatoriamente con el Cuerno de Caza (sin coste adicional).

2+ UNIDADES BÁSICAS

1+ Hombres de Armas a Caballo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre de Armas	10	3	3	3	3	1	3	1	6
Oficial	10	3	3	3	3	1	3	2	6
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

0-1 Caballeros Noveles

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero Novel	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Paladín Novel	10	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 3-6

Batidores (7 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Batidor	10	2	3	3	3	1	3	1	5
Oficial	10	2	4	3	3	1	3	2	5

Tamaño de la unidad: 5-15

Reglas especiales: los Batidores son Arqueros Campesinos *hostigadores*.

0-2 Perros de Caza (7 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pero de Caza	18	3	3	3	3	1	3	1	5
Perrero	10	4	3	3	3	1	3	2	7
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5-15

Reglas especiales: *Caballería Rápida*. Puede sustituir un Perro de Caza por un Perrero (+15 puntos) que está equipado con una lanza y monta un caballo de guerra.

Persecución imparable: los perros de caza se usan para hostigar a las presas en las profundos bosques de Bretonia, y así obligarlas a salir a los claros. Los perros de caza no sufren penalización al movimiento por mover a través de bosques.

Perrero: se considera el campeón de la unidad. Reduce su movimiento a 18 cm mientras quede algún perro de caza con vida, pero se beneficia de la regla *persecución imparable*.

Ningún personaje puede unirse a una unidad de perros de caza. Las unidades de una partida de caza son inmunes al pánico causado por unidades de perros de caza, sólo otras unidades de perros de caza se verán afectadas. Aún así, los perros de caza se benefician del liderazgo del general (aunque no de *el deber del campesino*) y del estandarte de batalla.

0-3 UNIDADES ESPECIALES

0-1 Rastreadores (8 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rastreador	10	2	3	3	3	1	3	1	5
Trampero	10	2	4	3	3	1	3	2	5

Tamaño de la unidad: 5-15

Reglas especiales: siguen las mismas reglas que los Batidores, pero también son *exploradores*.

Opciones: pueden equiparse con lanzas por +1 punto.

Hombres de Armas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre de Armas	10	2	3	3	3	1	3	1	5
Oficial	10	3	3	3	3	1	3	2	6

0-1 Caballeros del Reino

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

Tamaño de la unidad: 3-6

EQUIPO ESPECIAL

Cuerno de Caza: cuando se encuentran de caza, los caballeros suelen prescindir de sus estandartes, por no decir que ningún noble sería tan estúpido como para arriesgarse a perder su estandarte de batalla durante una simple cacería. Durante la cacería, las distintas unidades se comunican entre si mediante el uso de cuernos o cornetas. El sonido de cada cuerno es diferente al de los demás, pudiendo identificarse fácilmente.

El noble que organiza y dirige la cacería posee su propio cuerno de caza (aunque no tiene por que usarlo él necesariamente). Al ser usado, el cuerno emite un profundo y sonoro bramido y todos identificarán inmediatamente el cuerno de caza de su señor.

Un Paladín equipado con el cuerno de caza puede soplarlo al inicio de la fase de magia bretoniana. Al hacerlo, cualquier unidad bretoniana que estuviese huyendo tendrá una oportunidad de reagruparse, por lo que hará un chequeo para reagruparse inmediatamente.

Aves de Presa: la nobleza bretoniana es muy aficionada a practicar la cetrería, compitiendo continuamente por ver quién posee los mejores halcones u otro tipo de aves de presa, como azores o pequeñas águilas. La rapaz se lleva posada sobre la mano izquierda (generalmente), sujetado mediante

unas correas de piel de perro que se denominan pihuelas.

Cuando se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, el bretoniano puede lanzar su halcón contra el enemigo para que ataque. El daño que pueda causar un ave de presa de este tipo no es realmente importante, pero supone un momento de distracción por parte del enemigo mientras intenta evitar que la rapaz le saque los ojos. Momento que el caballero sabrá aprovechar.

Un personaje equipado con un ave de presa podrá realizar un ataque adicional. El ave de presa no cuenta como un arma de mano adicional, por lo que el ataque se realizará con el arma que el caballero esté utilizando con la otra mano. Un caballero equipado con un ave de presa no podrá utilizar un escudo, ya que está empleando el brazo en aguantar una rapaz que puede llegar a pesar varios kilos.

OBJETOS MÁGICOS

A parte de los objetos mágicos comunes y los del libro de ejército de Bretonia, los personajes de una Partida de Caza Bretoniana pueden equiparse con los siguientes objetos mágicos.

ARMADURA DE ESCAMAS DE DRAGÓN (armadura mágica): 20 puntos

Sir William de Chanterelle obtuvo su rango de caballero derrotando al gran dragón Grakos. Durante su primer encuentro con la bestia fue sorprendido por el dragón, que despedazó a su montura de un zarpazo, y después escupió al caballero su ardiente aliento. Sir William se protegió con su escudo pero éste no tardó en consumirse, dejando al caballero a merced de las llamas del dragón, quedando seriamente herido y perdiendo el conocimiento. Afortunadamente, Grakos le dio por muerto y se contentó con devorar a su montura. Durante el tiempo que permaneció inconsciente, el caballero de Chanterelle tuvo una visión de la Dama del Lago, que le indicó la manera para acabar con la vida de la terrible bestia. Cuando recuperó el conocimiento, Sir William recolectó algunas escamas del dragón que encontró a la entrada de su guarida y creó con ellas un gran escudo. Un escudo resistente al aliento del dragón.

El valiente caballero se enfrentó de nuevo a la bestia y cada vez que el dragón escupía sus llamas, él se parapetaba detrás del escudo, y cuando el dragón recuperaba el aliento, él ganaba terreno. Cuando finalmente estuvo lo suficientemente cerca, el caballero acabó con la bestia de una certera estocada que le atravesó el corazón. Después de la victoria, Sir William arrancó un montón de escamas del cuerpo muerto de Grakos, con las que hizo forjar una armadura completa y un fabuloso escudo.

La Armadura de Escamas de Dragón es una armadura pesada con escudo que proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+. Además, hace inmune al portador y a su montura a cualquier arma de aliento, ya sea de un Dragón, una Quimera, una Hidra o incluso el cañón de vapor un Girocóptero.

MANTO DE LOBO (armadura): 10 puntos

Durante 5 años, el lobo Aumont-lupé asoló con su manada las tierras de Brionne. Se trataba de un enorme lobo blanco tan grande como un jabalí, pero mucho más fiero e inteligente. Según los campesinos, era capaz de arrancar la cabeza a un hombre de un sólo bocado y mataba por simple placer, pues muchos campesinos habían visto (desde la seguridad de la copa de un árbol) cómo él y su manada acababan con rebaños de al menos un centenar de ovejas y después se retiraban sin haber probado un bocado siquiera. Fue finalmente el propio Duque quien le dio caza durante una larga batalla. Una vez muerto, el Duque ordenó que colocasen su piel sobre su armadura, a modo de capa.

La piel es extremadamente dura y grande, recubriendo todo el torso del caballero. El Manto de Lobo puede combinarse con otro tipo de armaduras (incluido una armadura pesada) y proporciona un bonificador de +2 a la tirada de salvación contra los ataques de proyectiles.

TROFEO DE CAZA (talisman): 25 puntos

Cuando un caballero derrota a una bestia especialmente impresionante, suele guardar un colmillo o una garra a modo de trofeo y, generalmente, lo engarzará en un collar que llevará siempre consigo, de manera que todo el mundo sepa de lo que es capaz, a la vez que le animará a superarse a sí mismo.

El trofeo de Caza permite a su dueño repetir las tiradas para herir falladas.

CUERNO DE GUERRA (objeto hechizado): 45 puntos

Objeto portahechizo, nivel de energía 5

El Cuerno de Guerra es una obra de artesanía, labrado con gran detalle sobre un enorme cuerno de buey, de más de un metro de longitud. A simple vista puede parecer un objeto carente de valor, pues no posee gemas engarzadas ni metales preciosos, sin embargo, su poder es inmenso. Bendecido en un lago sagrado en el Ducado de Quenelles, aquellos que lo han oído dicen que el sonido que emite al ser soplado es la voz de la propia Dama del Lago, que renueva de valor los corazones de aquellos que tienen fe y saben que Ella no les va a abandonar.

El *Cuerno de Guerra* puede lanzar su hechizo una vez por fase de magia de Bretonia. El hechizo no requiere dados de energía para ser lanzado, ya que toda la energía para hacerlo la proporciona el propio cuerno. Todas las unidades amigas que estén huyendo en cualquier punto del campo de batalla se reagruparán automáticamente. El Cuerno de Guerra sustituirá al Cuerno de Caza (en este caso, el cuerno no cuenta para el límite de 25 puntos y el caballero podrá escoger una virtud como en el caso de el portaestandarte de batalla).