

*“Con nuestras lanzas y espadas derrotaremos al
cobarde enemigo. Nosotros, los orgullosos caballeros
de Bretonia, cabalgaremos sobre sus cadáveres.
gracias a nuestra fe en la dama seremos invencibles.
seremos recordados para siempre y nuestras heroicas
hazañas vivirán cuando nosotros hayamos muerto.
Por Bretonia y por la dama ¡A la carga!”*

*Duque Boremond “Matabestias”
En la batalla del paso de Grisnar.*

Bretonia: Personajes y lista de ejercito extra

Si además estás cansado del Caballero Verde, o del hada hechicera, estás de suerte. Aquí encontrarás un par de personajes que no aparecen en el libro de ejército ni en "Tormenta del Caos" ¡pero que son totalmente legales!... ¿Cómo? ¿Que por qué son legales? Porque todas fueron sacadas de fuentes oficiales de Games Workshop: Su Web (<http://www.games-workshop.es>), la White Dwarf o el libro de "Hordas Invasoras"

Para bajarte este libro, así como los correspondientes de otros ejércitos, el libro "Hordas Invasoras", las tablas de referencia rápida de todos los ejércitos y un sinfín de cosas más visita nuestra Web: <http://aguonobi.blogspot.com>.

Si tienes alguna duda, sugerencia, petición, aportación o cualquier otra cosa para nosotros, no dudes en visitar el foro de nuestra Web.

Agradecer a Namárië sus fantásticos manuscritos de Nuth, sin los cuales no hubiese sido posible hacer esta recopilación (Te recomiendo encarecidamente que te los bajes; su Web es: <http://casal.upc.es/~namari06/mdn/index.html>)

Pena

Héroes Nuevos

Duque Gilon de Aquitaine

(Aparecido en la campaña "El círculo de sangre y adaptado a 6ª ed. por Namarie. Este personaje es totalmente legal)

El Duque Gilon de Aquitaine es un gran líder de hombres y un hábil guerrero. En una acción desesperada para salvar el ducado, ha reunido a sus hombres para enfrentarse a las huestes de No Muertos. Al hacerlo está corriendo un gran riesgo, ya que si los Bretonianos no consiguen la victoria, no quedará nadie para defender Aquitaine de los No Muertos. La responsabilidad descansa pesadamente sobre sus hombros, y sabe que no debe mostrara ni miedo ni ansiedad ante sus hombres.

Puedes elegir al Duque Gilon de Aquitaine como una opción de Comandante. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gilon de Aquitaine	10	6	3	4	4	3	6	4	9
Fulminer	20	3	0	4	4	3	4	2	7

Puntos: 291

Armas y equipo: Armadura de Aquitaine, Espada del Campeón de la Dama (libro de Bretonia página 60)

Virtudes: El Duque Gilon de Aquitaine tiene la *Virtud de la Audacia*.

Montura: La montura del Duque es Fulminer, su *Pegaso Real*.

Votos: Hace ya tiempo que el Duque Gilon tiene el *Voto del Grial*.

Objetos Mágicos

Armadura de Aquitaine: proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+ y, además, permite repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.

Sir Richemont

(Aparecido en la campaña "El círculo de sangre y adaptado a 6ª ed. por Namarie. Este personaje es completamente legal)

Sir Richemont es el hijo del Duque Gilon. Sir Richemont decidió avanzar al encuentro del ejército No Muerto, con la esperanza de destruir el puente sobre el río Morceaux y ganar un tiempo precioso para que su padre pudiera reunir más tropas.

Sir Richemont es joven, valiente, algunos dirán que temerario, y un poderoso Caballero, invicto en los torneos. Su devoción a la Dama del Lago es tan profunda como su convicción de que Bretonia es una tierra sagrada que debe ser defendida a toda costa.

El Duque Gilon está preocupado por su hijo, ya que sabe que un gobernante debe tener otras cualidades, además del valor y la devoción. Espera que los años enseñen a Sir

Richemont la sabiduría necesaria para que un día sea un hábil gobernante de Aquitaine.

Puedes elegir a Sir Richemont como una opción de Héroe. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

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

Puntos: 60+14+

Armas y equipo: armadura pesada, Escudo Hechizado, Lanza del Roble (libro de Bretonia página 60)

Virtudes: Sir Richemont es demasiado joven todavía, y no tiene ninguna Virtud.

Montura: Sir Richemont monta un caballo de guerra bretoniano con barda.

Votos: Sir Richemont tiene el *Voto del Caballero*.

El Caballero Santo

(Aparecido en la campaña "El círculo de sangre y adaptado a 6ª ed. por Namarie)

El Caballero Santo es el último de su orden, establecida hace 1.000 años por la Guardiána de la Torre de Hechicería. El Caballero Santo ha renunciado a su nombre y a sus posesiones terrenales, a excepción de su nombre y su armadura. Vive sólo, reverenciado por los habitantes de Mercal, dedicando su tiempo a rezar y cuidar de la Capilla de la Serenidad.

Su deber es vigilar las tumbas de los Caballeros que una vez sirvieron al Duque Rojo. Allí canta las chansons de la Dama del Lago, para que descansen en paz. Ahora el Duque Rojo ha regresado, y ha llegado el momento de demostrar su temple.

El Caballero Santo debe luchar contra los viles sirvientes del Duque para proteger el descanso de los muertos, para que no se conviertan una vez más en instrumentos de maldad.

Puedes elegir al Caballero Santo como una opción de Héroe. Si quieres usarlo fuera de la campaña *Círculo de Sangre*, deberás pedir permiso a tu oponente. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El Caballero Santo	10	5	3	4	4	2	5	3	8

Puntos: 112 (60+10+2+40)

Armas y equipo: armadura pesada, escudo, y el martillo *Furia Virtuosa*.

Virtudes: el Caballero Santo tiene la *Virtud de la Empatía* (libro de Bretonia, página 59) y la *Virtud de la Serenidad Absoluta*.

Votos: El Caballero Santo, pese a que lucha a pie, encontró el Grial, con lo que tiene el *Voto del Grial*.

Objetos mágicos

Furia Virtuosa: este Martillo Mágico proporciona +2 a la fuerza de El Caballero Santo.

Reglas Especiales

Virtud de la Serenidad Absoluta: el jugador que controla al Caballero Santo tiene un +4 a todas las tiradas para dispersar hechizos destinados a 15cm o menos del Caballero.

Iselda, Guardiána de la Torre

(Aparecido en la campaña "El círculo de sangre y adaptado a 6ª ed. por Namarie)

La Dama Imelda es una Hechicera de considerable poder. Como hija única del Barón Artranje, cuando todavía era una niña fue enviada a Altdorf para que estudiara magia. Cuando regresó, decidió no casarse y dedicar su vida a la magia y a ayudar a los habitantes de Aquitaine. Es la hechicera más poderosa de Aquitaine, y es consejera del Duque Gilon.

Puedes elegir a Iselda como una opción de Comandante en un ejército Bretoniano. Si quieres usarla fuera de la campaña *Círculo de Sangre*, deberás pedir permiso a tu oponente. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

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

Puntos: 356

Armas y equipo: Iselda lleva una espada (arma de mano).

Reglas Especiales: Aura de la Dama (ver libro de Bretonia).

Objetos Mágicos: Iselda tiene un Pergamino de Dispersión, un *Sacramento de la Dama* (ver libro de Bretonia página 63) y el *Amuleto de Aquitaine*.

Magia: Iselda es una hechicera de nivel 4 y puede elegir usar la lista de las Bestias, de la Vida o de los Cielos.

Montura: Iselda monta un Caballo de Guerra Bretoniano con barda.

Objetos mágicos

Amuleto de Aquitaine: Iselda gana una tirada de salvación especial de 4+.

Partidas de Caza

(Aparecido en la página inglesa de © GW y traducción de Sir Galahad)

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
Paladín	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 de Guerra	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	3	3	3	3	1	3	1	5
Oficial	10	3	3	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 de Guerra	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	3	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 Novel	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Paladín Novel	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 un 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.

Ojeos 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 (talismán): 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 engarzar  en un collar que llevar  siempre consigo, de manera que todo el mundo sepa de lo que es capaz, a la vez que le animar  a superarse a s  mismo.

El trofeo de Caza permite a su due o repetir las tiradas para herir falladas.

CUERNO DE GUERRA (objeto hechizado): 45 puntos

Objeto portahechizo, nivel de energ a 5

El Cuerno de Guerra es una obra de artesan a, labrado con gran detalle sobre un enorme cuerno de buey, de m s 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 o do 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 energ a para ser lanzado, ya que toda la energ a para hacerlo la proporciona el propio cuerno. Todas las unidades amigas que est n huyendo en cualquier punto del campo de batalla se reagrupar n autom ticamente. El Cuerno de Guerra sustituir  al Cuerno de Caza (en este caso, el cuerno no cuenta para el l mite de 25 puntos y el caballero podr  escoger una virtud como en el caso de el portaestandarte de batalla).