

LOS PALADINES DE ARCHAÓN

Por Yibrael

HAARGROTH EL CARNICERO (335 puntos)

Haargroth nació en una tribu al norte de Norsca. Sus padres murieron en una incursión de una tribu vecina. Sin nadie que cuidara de él ni que le enseñara a manejar el hacha, llevó una vida miserable sufriendo las humillaciones de los jóvenes de su tribu y alimentándose de las sobras como los perros. Un verano, mientras los guerreros de la tribu salían a saquear, y los jóvenes entrenaban, se puso a Haargroth a cuidar de las cabras. Un día uno de los animales desapareció en el bosque. Y sin saber que su destino cambiaría para siempre, Haargroth salió en su búsqueda. Al final encontró los restos sangrientos del animal. Este hecho hizo que una rabia incontrolable empezara a brotar dentro de él, por lo que buscó al culpable. En un claro encontró a un Hombre Bestia dormido, con el hocico todavía goteante de sangre de la cabra. Vio el hacha de la criatura apoyada a un lado y una voz de su interior le instó a vengarse. Antes de que el Hombre Bestia pudiera reaccionar, Haargroth le abrió una hendidura desde el hombro hasta el pecho. Cuando la sangre le salpicó la ropa, Haargroth dio rienda suelta a su ira contenida por años de humillaciones, golpeado sin parar el cadáver hasta transformarlo en una alfombra de sangre y huesos despedazados. En ese momento había despertado el alma oprimida del sencillo cabrero. Sin saberlo, había dado el primer paso en el camino a la gloria y la condenación. Su cobardía y debilidad habían desaparecido. Haargroth dejó el bosque y regresó a su pueblo. Todos huyeron de él al verle y mientras se dirigía a la gran sala, mató a los guardianes que trataron de detenerlo. Los aldeanos se plegaron a todos sus caprichos, puesto que nadie tenía el coraje para oponerse a su reinado de terror. Cuando las primeras hojas empezaron a caer, los guerreros de la tribu regresaron exitosos de sus incursiones, con las bodegas llenas de botines. Los guerreros Norses cantaban sus victorias y vitoreaban mientras se dirigían a la Gran Sala, pero cuando llegaron allí, la alegría cesó. Cuando el jefe de la tribu entró en la sala, se sorprendió al ver que el sencillo cabrero había crecido a un ritmo asombroso hasta ser casi irreconocible. A pesar de esto, impulsado por la rabia al ver que Haargroth se sentaba en su trono, se abalanzó sobre él, pero Haargroth lo mató sin dificultad, convirtiéndose en el nuevo jefe de la tribu.

Los siguientes meses fueron difíciles: los posteriores saqueos fueron decepcionantes, el invierno fue duro y los alimentos escaseaban. Haargroth era el nuevo líder pero ninguno quería ponerse de su lado. No fue hasta que la tribu fue atacada por otra tribu rival cuando se le reconoció verdaderamente como jefe. Inspirados por la ferocidad de Haargroth, sus hombres se lanzaron violentamente hacia sus enemigos, matándolos a todos sin sufrir ninguna baja. A partir de este momento comenzó la ascensión de Haargroth. Deleitado por la masacre perpetrada, Khorne colmó de favores a Haargroth. Sus músculos crecieron de tal manera que pronto se parecía más a una bestia que un hombre. A lo largo del invierno, condujo a sus guerreros en muchas incursiones contra las tribus vecinas, ganando todas las batallas. Pronto, las tribus enemigas se rendían ante la mera visión de sus guerreros, pero Haargroth no perdonaba a nadie y los mataba a todos hasta que sólo quedaban los más fuertes, que se unían a su tribu. Pronto serían conocidos como los Carniceros de Haargroth. Constantemente en busca de nuevas masacres, Haargroth lideró a su tribu cada vez más al norte. Cuanto más se acercaba al Reino del Caos más fuertes y peligrosos eran sus enemigos, pero al final todos caían ante él. Creyendo que nadie podía enfrentársele pidió a Khorne que le enviara un digno adversario.

Al instante, una tormenta estalló en el cielo, y las brumas envolvieron a sus guerreros. Poderosos Demonios armados surgieron de la densa niebla y empezaron a masacrar a su tribu. En la confusión, Haargroth se encontró a sí mismo separado de su camaradas. Entonces apareció ante él un impresionante guerrero a caballo. Al ver su imponente aspecto, supo que los Dioses Oscuros habían respondido a su llamada. Rugiendo un tremendo grito de guerra, Haargroth se abalanzó contra él. Lanzó un poderoso tajo con su hacha, pero su ataque fue repelido por el escudo de su enemigo. A pesar del violento impacto, no había la más leve muesca en el escudo de su adversario. Cuando este contraatacó con su espada, derrotó muy fácilmente a Haargroth. El dolor invadió su cuerpo y el miedo invadió en su mente. Agarrándole por el cuello para levantarlo hasta que sus pies no tocaran el suelo, el poderoso guerrero se presentó como Archaón, Señor del Fin de los Tiempos, y ordenó que Haargroth y su tribu se unieran a su ejército, prometiéndoles que tendrían el honor de participar en los combates más intensos. Habiendo finalmente hallado a un guerrero más fuerte que él, Haargroth aceptó la oferta de Archaon.

Puedes incluir a Haargroth en un ejército de Guerreros del Caos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Haargroth el Carnicero	4	8	3	5+1	5	3	7	5	9

Tipo de tropa: Infantería (25x25mm, personaje)

Equipo: Haargroth lucha con el Hacha de la Bestia y se protege con una Armadura del Caos y el Escudo del Jarl.

Marca del Caos: Haargroth tiene la Marca de Khorne, que le proporciona Furia asesina, Odio (¡todos los enemigos!) y Resistencia mágica (2). No pierde su Furia asesina si es derrotado en combate.

Recompensas del Caos: Haargroth posee las recompensas del Caos Alabanza de Khorne (puede repetir sus tiradas de salvación por armadura fallidas) y Fuerza mortífera (+1F, ya incluido en su perfil de atributos).

Reglas especiales: La Voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, causa Miedo.

Estallido de furia: *Haargroth está bendecido por Khorne con una furia y una resolución inquebrantables.* Haargroth (y cualquier unidad de Guerreros del Caos a la que se una) obtienen la regla especial Impasibles. Además, cada vez que Haargroth vaya a atacar, en lugar de añadir +1 Ataque por su Furia asesina, Haargroth añade en su lugar 1D3 Ataques (tira cada vez que vayas a atacar).

Objetos mágicos:

Hacha de la Bestia (Arma mágica): *Haargroth aún empuña el hacha del Gor que inició su saga, un arma terrible y viciosa.*

Arma de mano. Luchando con este arma, Haargroth puede repetir los resultados de 1 en sus tiradas para impactar y herir en combate cuerpo a cuerpo

Escudo del Jarl (Armadura mágica): *Este escudo pertenecía al anterior líder de la tribu de Haargroth, y se dice que en su interior hay un demonio encerrado.* Escudo. Proporciona a Haargroth la regla especial Aura demoníaca (4+).



STYRKAAR DE LOS SORTSVINAER (325 puntos)

Styrkaar nació en las costas septentrionales de Norsca en la tribu de los Sortsvinaers. Era el hijo del cacique de la tribu, el Jerg Svengor, y como tal se le dio el respeto adecuado, pero dado que ningún norse quiere que su hijo sea débil, tuvo que aprender a cazar y a luchar como cualquier otro. Su padre Svengor era severo, impredecible y de humor cambiante, por lo que muchas veces golpeaba a su hijo, e incluso una vez le dio latigazos a un hombre que había golpeado a Styrkaar para castigarlo, para después golpear a su hijo para demostrar que solo él tenía derecho a castigarle.

Desde que era un bebé, Styrkaar siempre había tenido un misterioso amigo que solo él podía ver llamado Sle'zuzu. Sle'zuzu solía susurrarle palabras y contarle secretos para hacerle la vida más fácil a Styrkaar, diciéndole a la gente exactamente lo que tenía que decirle. Gracias a esto, lograba que sus castigos fueran menores y creció hasta convertirse en un joven encantador y en un exitoso líder en sus primeras incursiones en las costas del Viejo Mundo así como contra tribus vecinas, y pronto fue ganándose la lealtad y admiración de todo su pueblo. Su padre, que en un principio se sentía orgulloso, pronto fue devorado por los celos. Cada vez le daba palizas más frecuentes y más severas a Styrkaar, ganándose el desprecio de su gente. El propio Styrkaar alentaba esta desobediencia en secreto, pero sin parecer desleal. Finalmente todo estalló durante una de las celebraciones por otra exitosa incursión de Styrkaar. Su padre, borracho, desafió a su hijo. Sle'zuzu, que cada vez aparecía con menos frecuencia, alentó al joven a aceptar el desafío de su padre. El resto de la tribu se situó entre ambos contendientes, que empezaron a pelear. Ninguno animaba a Svengor, solamente a Styrkaar, quien finalmente mató a su padre en la pelea. Aquella noche Styrkaar se convirtió en el nuevo Jerg de los Sortsvinaers, y ordenó que la fiesta continuara. Tras tres días de desenfreno, Sle'zuzu se apareció de nuevo ante Styrkaar y le dijo que Slaanesh, a quienes los Sortsvinaers conocían como Shornaal, se había fijado en él, y que debería levantar un altar en su honor. Así lo hizo, y durante los siguientes años siguió realizando incursiones en honor a su dios protector. Un día, Sle'zuzu le dijo que sus actos complacían a Slaanesh, quien en recompensa, forzó al espíritu de Sle'zuzu a entrar en la mente de Styrkaar, el cual sufrió convulsiones y empezó a mutar, adquiriendo un aspecto aún más glorioso.

Styrkaar prosiguió con sus matanzas y sus depravaciones a través de los Desiertos del Caos, Mató a Karnak y a sus seguidores de Khorne. Eliminó también a Asgveir y a sus guerreros enmascarados de Tzeentch, incluso otros campeones de Slaanesh rivales también caían ante él. Después de matar a Vandred el Majestuoso, un campeón de Slaanesh especial por ser un aliado muypreciado de Archaón y uno de sus elegidos, fue confrontado por Archaón en persona. Sin embargo, cuando ambos señores de la guerra se encontraron, no pelearon, sino que se saludaron. Styrkaar pudo ver que Archaón estaba bendecido no solo por Slaanesh, sino también por los demás Dioses del Caos, así que solicitó convertirse en uno de los lugartenientes de Archaón y su deseo le fue concedido.

Puedes incluir a Styrkaar en un ejército de Guerreros del Caos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Styrkaar	4	8	3	5	5	3	8	5	9
Serpiente del Placer	10	4	0	5	4	3	5	3	6

Tipo de tropa: Infantería (25x25mm, personaje)

Equipo: Styrrkaar lucha con el Filo Asesino de Slaanesh y se protege con una Armadura del Caos y un Escudo.

Marca del Caos: Styrrkaar tiene la Marca de Slaanesh, que le proporciona las reglas especiales Inmune a la psicología y Sangre fría.

Montura: Styrrkaar puede entrar en batalla montado en una Serpiente del Placer (+40 puntos): su tipo de tropa cambia a Caballería monstruosa (50x50mm, personaje). La Serpiente del Placer es una Montura demoníaca, y tiene las reglas especiales Caballería rápida, Ataques envenenados y Reptar sinuoso (a efectos de movimiento, consideran el Terreno difícil como Terreno abierto, y el Terreno muy difícil como Terreno difícil). Si Styrrkaar va montado no podrá unirse a unidades, aunque obtendrá las reglas especiales Tozudez y Hostigador.

Recompensas del Caos: Styrrkaar posee las recompensas del Caos Fascinación de Slaanesh (-1 para impactarle en combate cuerpo a cuerpo) y Esplendor diabólico (todos los enemigos a 6" o menos de Styrrkaar tendrán un penalizador de -1 a su Liderazgo).

Reglas especiales: La Voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Esquivar (5+).

Sle'zuzu: Sle'zuzu es un demonio de Slaanesh que está unido al alma de Styrrkaar desde que éste no era más que un infante. Sle'zuzu guía al Paladín de Slaanesh, e incluso puede manifestarse si el Príncipe Negro está satisfecho con su paladín. Al inicio de cada uno de tus turnos, tira 1D6 y suma el número del turno en curso: consulta la siguiente tabla y aplica el resultado a Styrrkaar hasta el inicio de tu siguiente turno.

D6+turno	Efecto en Styrrkaar
2-4	Delirios demoníacos: Styrrkaar obtiene Estupidez (debes chequear inmediatamente)
5	Protección demoníaca: La tirada de Esquivar de Styrrkaar aumenta a 4+.
6	Terror demoníaco: Styrrkaar pasa a causar Terror, y se duplica el radio de efecto de su recompensa Esplendor diabólico.
7	Guía demoníaca: Styrrkaar puede repetir todas sus tiradas fallidas para impactar.
8	Foco de Slaanesh: Styrrkaar y todas las unidades amigas con la Marca de Slaanesh o la regla especial Demonio (Slaanesh) obtienen +1 Ataque.
9+	Manifestación demoníaca: Styrrkaar obtiene un bonificador de +2 a su Habilidad de Armas e Iniciativa, un bonificador de +1 a su Fuerza, y un bonificador de +3 a sus Ataques.

Objetos mágicos:

Filo asesino de Slaanesh (Arma mágica): *Esta estilizada espada es capaz de perforar cualquier armadura mortal con un sólo roce, pues está cubierta del terrible veneno demoníaco del Príncipe del Placer.*

Arma de mano. Los ataques realizados con este arma tienen la regla especial Ataques envenenados, y no permiten tirada de salvación por armadura.



FEYTOR EL CORRUPTO (310 puntos)

La historia de Feytor el Corrompido comienza en una pequeña comunidad rural al noroeste del Imperio, donde nació. Hijo de un madre viuda y con varios hermanos, tuvo que encargarse de la granja siendo apenas un adolescente. La vida era dura y los inviernos de seis meses implacables. Aquel año la cosecha había sido mala. Los caminos quedaron bloqueados por la nieve por lo que muchas veces la comida que traían las caravanas estaban en mal estado. Los bandidos y los salvajes del norte se llevaban lo poco de valor y por si fuera poco, un nuevo horror cayó sobre la gente: la Peste. Actuando de forma rápida e implacable, los afectados morían en un tormento terrible. La gente tenía tanto miedo que cuando uno de los hermanos de Feytor mostró signos de la enfermedad, los vecinos abandonaron sus tierras y huyeron a Wolfenburgo en busca de refugio. Como no podían dejar la granja, Feytor y su familia cuidaron del niño, acabando también infectados. Desesperado por librarse de la enfermedad, Feytor rezó con devoción a cualquier deidad que quisiera escucharlo. Por fortuna alguien escuchó y el niño no murió, aunque aún tenía las marcas de la peste. A Feytor y su familia también les ocurría lo mismo, estaban afectados por la plaga pero en vez de matarlos, los hacía más resistentes al frío y al dolor.

Desgraciadamente, tuvieron que abandonar el poblado pues los pueblerinos pensaban que eran portadores de la enfermedad por lo que empezaron a despreciarlos. Ninguna aldea quería acogerlos por temor a contagiarse, así que Feytor, con el corazón lleno de odio, condujo a su familia a las faldas de las Montañas Grises. Allí la caza era abundante, por lo que tenían alimentos y pieles de sobra. Un día, cuando regresaba de cazar, descubrió que su familia había sido asesinada, quemada por soldados de Ostland. Loco de rabia y de dolor, Feytor los mató a todos, ignorando por completo las heridas recibidas, como si fuera insensible a ellas. Tras llorar la pérdida de su familia Feytor escapó del lugar y se dirigió al Norte. Los soldados le persiguieron, pero tras un mes, acabaron perdiéndolo.

Sin embargo, su historia no acabó aquí. Una tribu Norse, los Hermanos de los Lobos, sorprendidos por su resistencia, lo acogieron en su seno y le aceptaron como uno de los suyos tras vencer a su guerrero más fuerte a puñetazos. A través de la guía del Chamán aprendió que fue Nurgle quien le salvó en el pasado y el que le dio la fuerza suficiente para matar a los asesinos de su familia, por lo que Feytor empezó a empez a rendirle culto. Tras ser aceptado, Feytor se esforzó por hacer la tribu más fuerte y realizar incursiones al norte del Imperio y Kislev. Pero el caudillo de la tribu, Svolos Lobo, rechazó tales intenciones, por lo que Feytor le desafió en combate singular y lo mató, convirtiéndose en líder de la tribu.

En los siguientes 10 años, el poder e influencia de Feytor empezaron a medrar. Se dirigía a las tribus vecinas exigiéndoles abandonar sus dioses en favor del benevolente abrazo del padre Nurgle y unirse a él. Si se negaban, la enfermedad y las plagas empezaban a matarlos; después Feytor regresaba y les volvía hacer la misma oferta, y así en poco tiempo, el ejército de Feytor creció rápidamente. El propio Feytor también cambió, volviéndose completamente inmune al dolor. Empezaron a realizar incursiones contra las tierras del Sur seguidos de un nube de enfermiza pestilencia. Acabaron abandonando el nombre de Hermanos de los Lobos y adoptaron el que les dieron sus enemigos: los Putrefactos. Buscaron a los enemigos más terribles de los Desiertos del Caos y se enfrentaron a ellos en combate. Los Putrefactos siempre dejan a un enemigo vivo pero horriblemente plagado de enfermedades, para que extienda la palabra de la plaga a su manera. Cuando vio el Cometa de Dos Colas cruzando el cielo, Feytor se vio asaltado por una visión muy vívida. Nurgle le había otorgado tales visiones en numerosas ocasiones y los consejos que había recibido siempre le habían supuesto grandes victorias y mayor fama. En aquella ocasión, la visión le impulsó dirigirse a las montañas, donde se uniría a Archaón. La hora de la venganza contra el Imperio por fin había llegado.

Puedes incluir a Feytor en un ejército de Guerreros del Caos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Feytor el Corrupto	4	8	3	5	5+1	4	5	5	9

Tipo de tropa: Infantería (25x25mm, personaje)

Equipo: Feytor lucha con su Espada de la Corrupción y se protege con la Armadura de los Lobos.

Marca del Caos: Feytor tiene la Marca de Nurgle: los enemigos en contacto tendrán un penalizador de -1 a su HA, y los disparos contra Feytor tendrán un penalizador de -1 en su tirada para impactar.

Recompensas del Caos: Feytor posee las recompensas del Caos Apariencia horripilante (causa Terror) y Tamaño descomunal (+1R y -1I, ya incluido en su perfil).

Reglas especiales: La Voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses.

Heraldo de la Plaga: *Allá donde va Feytor, las enfermedades de Nurgle lo siguen.* Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo (propia o del oponente), todas las unidades a 6" o menos de Feytor que no tengan la Marca de Nurgle o la regla especial Demonio (Nurgle) sufren 1D6 impactos de F1 que no permiten tirada de salvación por armadura. Las bajas causadas por esto cuentan para el resultado del combate.

Objetos mágicos:

Espada de la Corrupción (Arma mágica): *Feytor lucha con una enorme espada a dos manos oxidada y carcomida, bendecida por el Abuelo Nurgle.*

Arma a dos manos. Las tiradas de salvación exitosas contra las heridas causadas con este arma deberán repetirse (eso incluye las tiradas de salvación especiales).

Armadura de los Lobos (Armadura mágica): *Esta armadura pertenecía a la tribu de los Hermanos de los Lobos, y fue ofrendada a Feytor. La armadura ahora forma parte de su piel.*

Armadura del Caos. Proporciona a Feytor la regla especial Piel escamosa (4+), totalizando una tirada de salvación por armadura de 1+. Además, al inicio de cada uno de tus turnos, Feytor puede recuperar una herida que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla.



MELEKH EL TRANSMUTADOR (380 puntos)

Melekh fue seleccionado como aprendiz de chamán por Gaerkkol, el chamán de la tribu. Pero Gaerkkol conocía una profecía sobre Melekh y trató de evitar que se cumpliera, por lo que lo mandó en una misión imposible: descubrir el verdadero nombre demoníaco de Zarechgor, su semidiós protector. El terror inundó el alma de Melekh pues sabía que se trataba de una misión suicida, que implicaba penetrar en el Reino del Caos. Sabiendo que no tenía elección, Melekh cogió sus armas y partió al Norte. Tras un mes de combates y peligros Melekh llegó ante un gran portal construido con cráneos humanos. El aire crepitaba en torno a él y siniestros aullidos surgían del portal. Adentrarse en ese portal suponía una muerte segura, pero Melekh sabía que si no lo hacía no volvería a ver a su tribu y a su hijo. Con el miedo inundando su corazón Melekh penetró en el Reino del Caos.

Al principio, Melekh solo podía ver una espesa niebla que cambiaba de color, pero tras oír gritos inhumanos de origen desconocido, el miedo se apoderó de su ser. Lo que es peor, las nieblas y las sombras empezaban a tomar forma de Demonios en reacción a su miedo, y a medida que su miedo crecía más Demonios se acercaban. Horrorizado, sabía que iba morir, pero como guerrero aesling no lo haría como un cobarde, así que tras tratar de dominar su miedo, hizo frente a la amenaza. Para su sorpresa, los Demonios retrocedieron y Melekh se dio cuenta que estos reaccionaban a sus emociones y retrocedían, así que tras tratar de controlar su emociones, los Demonios se inclinaban a su paso. Melekh pronto descubrió que podía invocar y controlar a más de esas criaturas, y pronto tuvo un pequeño ejército que lo defendía del ataque de otros Demonios que se acercaban como polillas para arrebatarse su alma. Pronto también aprendió que podía solidificar el aire y darle forma, por lo que creó un disco volador con el que avanzar a la cabeza de su ejército. Melekh comenzó a llamar a su dios en desafío, pero lo único que hacía era atraer a más Demonios. Cuando empezaba a perder toda esperanza, Zarechgor apareció ante él, le derribó del disco y dispersó al ejército de Melekh. Melekh temblaba de miedo ante la presencia del Demonio. De extremidades largas y de aspecto frágil, asiendo un báculo con sus garras, vestido con una túnica, y con una cabeza de ave mirándolo fijamente, el Demonio exigió saber quien le había invocado. Luchando contra el miedo, Melekh gritó su nombre y pidió al Demonio que le dijera su nombre verdadero. El Demonio sabía que si le decía su verdadero nombre a aquel mortal, tendría poder sobre él. Riendo ante su temeridad, lanzó conjuros contra él. Aunque retorciéndose de dolor, Melekh no paraba de exigirle su nombre, recibiendo nuevos ataques mágicos como respuesta. Sin embargo, las insistentes preguntas del mortal inundaron los pensamientos y empezaron a tomar forma en la neblina. Los Horrores que estaban atados a Melekh no cesaban de repetir su nombre una y otra vez. Y con su último aliento, Melekh repitió las palabras de sus esbirros.

El Demonio aulló de rabia al ver que lo habían engañado. Su poder fue arrastrado hacia el interior del cuerpo de Melekh, los conocimientos del Demonio inundaron su mente y la sabiduría arcana se unió a su consciencia. Melekh se desmañó ante la experiencia, siendo protegido por Zarechgor. Cuando despertó, el Demonio le contó la profecía, le regaló una espada encantada y lo devolvió a su mundo. Melekh invocó a un ejército de Demonios, se elevó sobre un disco volador y regresó victorioso a su pueblo. Allí le esperaba Gaerkkol, que se había convertido en el líder de la tribu en su ausencia. Antes de que los dos se enfrentaran, se formó una terrible tormenta, y la figura de Archaón apareció, se subió a una colina para presenciar la batalla y proclamó: "Y con la llegada del Fin de los Tiempos, lo viejo caerá en manos de lo nuevo." Tras esto los dos ejércitos se enfrentaron. Los guerreros mortales se enfrentaron a las huestes demoníacas y, en medio de todo aquello Melekh se enfrentó contra Gaerkkol. Ninguno podía superar al otro hasta que Gaerkkol golpeó el disco volador y derribó a Melekh de su plataforma. Gaerkkol, creyendo haber logrado burlar la profecía, se abalanzó sobre él para darle el golpe de gracia, pero mientras levantaba su espada para cortarle la cabeza, una expresión de horror e incredulidad se formó en el rostro del chamán. Gaerkkol cayó muerto, empalado por la hoja mágica de Melekh. Lo viejo había muerto en manos de lo nuevo. Melekh ordenó que se detuviera el combate y al hacerlo, Archaón se acercó a Melekh y a su hijo, quienes se unieron al ejército de Archaón, que ahora estaba completo.

Puedes incluir a Melekh en un ejército de Guerreros del Caos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Melekh el Transmutador	4	7	3	5	5	3	6	4	9
Disco volador de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	5	2	6

Tipo de tropa: Caballería (50x50mm, personaje)

Equipo: Melekh lucha con el Filo Llameante, y se protege con una Armadura del Caos y un Escudo. Además, porta el Talismán de Zarechgor.

Montura: Melekh monta en un disco volador de Tzeentch: tiene las reglas especiales Montura demoníaca, Volar y Ataques flamígeros.

Marca del Caos: Melekh tiene la Marca de Tzeentch, que le proporciona un bonificador de +1 a su tirada de salvación especial, un bonificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos y la regla especial Ataques flamígeros.

Magia: Melekh es un hechicero de nivel 4 que siempre utiliza el Saber de Tzeentch.

Recompensas del Caos: Melekh posee las recompensas del Caos Destino de Tzeentch (puede repetir sus tiradas en la tabla de disfunciones mágicas) y Cuerpo ardiente (le proporciona las reglas especiales Ataques flamígeros e Inmune a fuego).

Reglas especiales: La Voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, causa Miedo, Señor del conocimiento (Tzeentch).

Hechicero guerrero: *Melekh no sólo es un poderoso hechicero, sino que además posee una gran destreza marcial.* Melekh puede lanzar hechizos con normalidad pese a llevar escudo. Además, tiene la regla especial Impasible.

Objetos mágicos:

Filo llameante (Arma mágica): *Esta extraña espada está envuelta en llamas de Tzeentch, capaces de atravesar cualquier protección mortal.*

Arma bruja (se trata de un arma de mano cuyos impactos se resuelven con +IF y Ataques mágicos). Las heridas causadas por este arma no permiten tirada de salvación por armadura.

Talismán de Zarechgor (Talismán): *Arrebatado al patrón demoníaco de su tribu, este amuleto plateado protege a Melekh.*

Proporciona a Melekh una tirada de salvación especial de 5+ (que aumenta a 4+ por la Marca de Tzeentch); además, Melekh es inmune a los efectos de la regla especial Golpe letal.



LA CAÍDA DE ERENGRADO

(Relato clasico)

La colosal máquina demonio desató toda su cólera emitiendo un desgarrador rugido de pura maldad. El fuego demoníaco salió despedido de las fauces de la infernal criatura y sobrevoló los miles de asediadores que ocupaban las llanuras alrededor de la desgraciada ciudad portuaria de Erengrado. La masa de llamas del averno se estrelló contra las almenas de las murallas interiores y una sección de muro de unos cien metros desapareció bajo la potencia del impacto arrojando fragmentos incandescentes en todas direcciones. Una docena de Cañones Infernales más arrojaron sus proyectiles contra las murallas mientras la interminable horda de adoradores del Caos vociferaba alabanzas a sus Dioses Oscuros y seguía avanzando para volver a atacar las defensas de la ciudad.

Durante siete días y siete noches, la ciudad había resistido contra el poder de Archaón, pero, a pesar de todo, había llegado su hora final. Al temido Señor del Fin de los Tiempos no le preocupaba en absoluto aquella patética ciudad del Norte; tan solo le estorbaba, por lo que quería arrasarla completamente. Las máquinas demonio de los Dawi-Zharr quedaron de súbito en silencio y las legiones empezaron a aproximarse a la ciudad condenada.

Unas inmensas torres de asedio avanzaban entre las legiones, empujadas por miembros de las tribus y guerreros de negras armaduras, y cada una de ellas transportaba cien guerreros berserkers. Los chamanes envueltos en mantos y los hechiceros invocaron la oscuridad y los relámpagos comenzaron a estallar por los cielos. Cientos de criaturas indescriptibles con el cuerpo deformado y retorcido por voluntad de los dioses avanzaban a grandes pasos junto a las interminables filas de guerreros, que iban marchando en perfecto orden bajo el tocar de los tambores de guerra. Cientos de siluetas humanas fueron saltando alocadamente en dirección a las murallas arrastrando consigo larguísimas cadenas injertadas en sus columnas vertebrales. Una potente ráfaga de disparos y flechas impactó en ellas matando a cientos, pero, a pesar de todo, muchas otras más llegaron a las murallas y comenzaron a trepar por encima de los cadáveres putrefactos que había en la base espantando a las hinchadas aves carroñeras. Tras lanzarse contra las murallas, aquellas deformes parodias de hombres empezaron a escalar la piedra desnuda con los garfios y garras que llevaban atadas o injertadas en brazos y piernas. Un sinfín de sus hermanos muertos seguían aferrados a las murallas cubriéndolas con una masa de cadenas colgantes que las legiones de Archaón iban a emplear para trepar por los muros. Las balas de cañón segaron las filas de los guerreros en su avance, pero siempre aparecían más para ocupar su lugar.

Por encima de la rugiente batalla, los cielos retumbaron a medida que las torres de asedio se fueron acercando a la muralla. Varias de ellas se derrumbaron y aplastaron a cientos de guerreros al estrellarse contra la tierra negra, embarrada y llena de cadáveres. Sin embargo, las pesadas puertas de asalto de muchas otras cayeron contra las almenas y liberaron sobre los muros a montones de berseckers enloquecidos por las sustancias ingeridas antes de la batalla. Los fatigados defensores trataron en vano de resistir frente a las interminables hordas de enemigos y fueron despedazados en gran número, según el adarve se fue llenando de enemigos.

Tras una potente explosión que lanzó por los aires multitud de maderos astillados y metal combado, la puerta norte cayó derribada. El enorme ariete llameante, que iba tirado por unos grandes y pesados mastodontes de piel peluda, fue echado a un lado tras abrir la brecha y aquellas monstruosas criaturas encabezaron la carga a través de las puertas aplastándolas todavía más; las seguían miles de guerreros ataviados con cascos cornudos y acompañados de enormes y rugientes mastines.

Los fieles del Caos dejaron paso al temible Archaón abriéndole un amplio camino por el que cabalgar con su imponente montura demoníaca hasta las puertas. Archaón avanzó al trote por aquel pasillo entre la multitud sin prestar atención a las flechas y los virotes que no cesaban de chocar contra su negra armadura y contempló con odio la ciudad enemiga. Atravesó las puertas destrozadas y penetró en la ciudad, donde estaba teniendo lugar una encarnizada y sangrienta batalla, haciendo crujir los adoquines bajo las poderosas pezuñas de su corcel infernal. Los defensores, al verse en una repentina inferioridad numérica y estar agotados tras toda una semana de casi constantes enfrentamientos, se retiraron ante la imponente presencia del Señor del Fin de los Tiempos y salieron corriendo por las calles de la ciudad.

A lo lejos, el aullar de los cuernos de guerra empezó a oírse por encima del horrible estruendo del asedio. Las baterías de cañones retumbaron en cuanto las defensas del puerto de la ciudad empezaron a disparar, pero no tardaron en caer en silencio cuando cientos de drakkars Norses penetraron en el puerto y descargaron sus guerreros en el mismo corazón de la ciudad encabezados por los salvajes licántropos.

Archaón echó una ojeada a su alrededor mientras su corcel pisoteaba el suelo ansioso por unirse a la carnicería. El poderoso Señor del Caos podía sentir el placer de sus dioses contemplándolo, podía sentir su divina satisfacción; le llenaba de poder. Sus legiones se abalanzaron sobre las murallas desprotegidas y muchos más guerreros siguieron entrando por las puertas reventadas para buscar los últimos resquicios de oposición con los que poder saciar su sed de sangre. La ciudad estaba en llamas, en especial en la zona del puerto, donde los Norses que habían atracado allí habían destruido los últimos vestigios de coraje de los defensores. Las llamas no tardarían en envolver toda la ciudad y solo quedarían cenizas de ella.

Eregrado había caído.

