



El Imperio es el reino humano más grande y poderoso. Sin embargo, también es una tierra salvaje poblada de criaturas malvadas, monstruos y bandoleros. Las prósperas ciudades del interior son poco más que islas de civilización en un mundo hostil. Sus gruesos muros y enormes puertas son una muestra de los muchos peligros que se hallan más allá de ellas.

Aunque el Imperio es una gran tierra, sus ciudades están muy dispersas, y viajar entre ellas es lento y a menudo bastante peligroso. Los diferentes asentamientos están separados por siniestros bosques, altas montañas y páramos desolados que albergan enemigos de todo tipo. Como resultado de estos factores, el Imperio se halla dividido en un número de regiones, cada una de las cuales está gobernada por su propio Conde Elector. El Conde es el gobernante hereditario de su dominio y el comandante de todos sus ejércitos.

El dirigente del Imperio, el propio Emperador, es elegido por los Condes de entre uno de los suyos. No hace falta decir que la muerte del Emperador siempre es una época de incertidumbre, ya que los diferentes aspirantes al trono buscan el poder. Las políticas de la corte suelen girar alrededor de la sucesión. Existe una constante intriga entre los pretendientes al trono e incluso asesinatos. En el pasado tuvieron lugar terribles guerras civiles entre Emperadores rivales, y sólo recientemente el Imperio se

ha visto reunificado en un solo reino. Incluso hoy en día, la ciudad de Marienburgo, en las tierras del Norte, sigue siendo independiente, y así ha sido desde que el corrupto Emperador Dieter la entregó a los burgueses a cambio de una sustanciosa cantidad de dinero.

Cada una de las regiones del Imperio tiene su propio ejército encargado de defender sus fronteras, mientras que el Emperador mantiene un núcleo de tropas que forman la base del ejército del Imperio en épocas de guerra. La espina dorsal del ejército Imperial son los entrenados y bien equipados regimientos de infantería armados con alabardas, ballestas y arcabuces. En gran parte del Viejo Mundo, las armas de pólvora son consideradas como peligrosas para el que las utiliza, pero el Imperio siempre está dispuesto a aplicar las nuevas ideas y las novedades técnicas. El Imperio también posee una buena caballería, habitualmente organizada en Órdenes como las de los Caballeros del Lobo Blanco y los Caballeros Pantera. Estas órdenes son bien apoyadas por jinetes ligeramente protegidos y armados con espadas y pistolas. Algo bastante inusual, y no siempre bienvenido en el ejército Imperial, son las enloquecidas bandas de Flagelantes. Estos no son soldados, sino lunáticos que viajan de campo de batalla en campo de batalla en busca de una muerte redentora a manos de los enemigos del Imperio.



LISTA DEL EJÉRCITO IMPERIAL

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/máx	Especial
Alabarderos	Infantería	3	3	6+	—	3	45	2/—	—
Arcabuceros	Infantería	3/1	3	0	—	3	65	—/3	*1
Ballesteros	Infantería	3/1	3	0	—	3	55	2/—	—
Flagelantes	Infantería	5	3	0	—	3	70	—/1	*2
Hostigadores	Infantería	4	3	0 ó 6	—	+1	25	—/—	*3
Caballeros	Caballería	3	3	4+	—	3	110	—/—	—
Herreruelos	Caballería	3/1	3	5+	—	3	95	—/4	*4
Cañón de Salvas	Artillería	1/6-3-1	2	0	—	1	50	—/1	*5
Cañón	Artillería	1/2+ rebote	2	0	—	2	85	—/1	*5
Tanque de Vapor	Máquina Guerra	2/2+ rebote	3	3+	—	1	120	—/1	*5
General	General	+2	—	—	9	1	125	1	—
Héroe	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/2	—
Hechicero	Hechicero	+0	—	—	7	1	45	—/1	—
Grifo	Montado en Monstruo	+2	—	—	—	1	+80	—/1	*6
Altar de Guerra	Montado en Carro	+1	—	—	—	1	+15	—/1	*7

Reglas Especiales

1. Arcabuceros. Un Arcabuz es un arma extraña pero poderosa. El proyectil de un Arcabuz puede penetrar las armaduras más fácilmente que una flecha o un virote de ballesta. Por tanto, la Armadura del enemigo se reduce en -1 cuando sufre un impacto de Arcabuz. De este modo, un atributo de Armadura de 4+ se considera 5+, mientras que uno de 5+ se considera 6 y uno de 6 se ignora ante un disparo de Arcabuz.

2. Flagelantes. El Imperio es un lugar peligroso, demasiado para la cordura de muchos de sus habitantes. Algunos no pueden soportarlo y se convierten en dementes maníacos convencidos de que detrás de cada puerta se halla un nuevo y letal peligro. Las bandas de Flagelantes que recorren el Imperio están compuestas por locos convencidos de que el fin del mundo se acerca. Viajan por toda la tierra predicando una mezcla de condenación y fatalismo, y son atraídos a los campos de batallas por la perspectiva de la muerte. Están tan deseosos de encontrarse con su creador que una unidad de Flagelantes siempre utiliza su iniciativa para cargar contra el enemigo si es posible, y nunca puede recibir órdenes en vez de ello. Tampoco puede utilizar su iniciativa para rehuir un combate. No pueden ser repelidos por los disparos enemigos. Si ganan un combate deben perseguir o avanzar siempre que sea posible. Los Flagelantes no se ven afectados por los enemigos que causan terror en combate cuerpo a cuerpo, por lo que no sufren el habitual modificador de -1 Ataque.

3. Hostigadores. Los Hostigadores están entrenados para acosar al enemigo a corta distancia y proporcionar apoyo adicional a la infantería en combate. Son espadachines expertos, armados con espadas y pequeños escudos llamados rodelas. Los Hostigadores utilizan pistolas que disparan a quemarropa una vez se han trabado en combate cuerpo a cuerpo. Las peanas de Hostigadores nunca combaten como unidades independientes; en vez de ello, puedes incorporar una peana de Hostigadores a cualquiera de tus unidades de infantería. Esto aumenta el tamaño de la unidad hasta cuatro peanas, es decir, tres más la peana de Hostigadores. Siempre tienen el mismo atributo de Armadura que el resto de la unidad, o sea 6 ó 0. Combaten como parte de la unidad y pueden ser retirados como una baja si el jugador lo desea. Las bajas de los Hostigadores no se tienen en cuenta a la hora de impartir órdenes, lo que quiere decir que no se aplica la penalización normal para las unidades que sufren una baja. Tampoco se

tienen en cuenta cuando se determina si la unidad debe moverse a *marcha* o *media marcha* debido a su formación, por lo que tampoco se tienen en cuenta para determinar si la unidad tiene una formación regular. Como resultado, los Hostigadores son a la vez más adaptables y más asequibles que el resto de las tropas.

4. Herreruelos. Es una caballería con armaduras ligeras y armada con pistolas, arcabuces de cañón corto y espadas. Luchan tanto a distancia como en combate cuerpo a cuerpo. Sus armas tienen un alcance muy corto comparadas con otras del mismo tipo, por lo que su alcance se reduce a 15 cm. Sin embargo, puesto que sus armas son tan manejables, pueden disparar sin tener que girar las peanas para encararse hacia su objetivo. Simplemente mide el alcance desde cualquier punto de la peana. Por tanto, pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos desde cualquier dirección.

5. Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra.

6. Grifo. Los Generales, los Hechiceros y los Héroes pueden montar en Grifos. El Grifo combina la apariencia de un león y la de un águila. Estas criaturas son criadas a partir de huevos robados y son entrenadas por los servidores del Emperador para que sirvan como espléndidas monturas para determinados individuos. El Grifo puede volar, incrementando el movimiento del jinete de 60 hasta 100 cm, y suma +2 al atributo Ataques de su jinete. Una unidad que incluya un Grifo entre sus filas causa terror en sus enemigos (y bastante nerviosismo entre sus propias filas).

7. Altar de Guerra. Sólo existe un Altar de Guerra de Sigmar, el fundador del Imperio y su dios principal. En consecuencia, ningún ejército, sin importar su tamaño, puede incluir más de uno. El Altar de Guerra transporta al combate al Hechicero más poderoso del Imperio. Es el Gran Teogonista de Sigmar, sacerdote supremo del culto a Sigmar y la autoridad religiosa más grande de todo el Imperio. El Altar de Guerra sólo puede incluirse como montura de un Hechicero, en cuyo caso se supone que es el Gran Teogonista de Sigmar. La presencia del Altar de Guerra suma +1 Ataque y le permite una vez por batalla sumar +1 a su tirada de dado cuando lanza un hechizo. El jugador debe anunciar que está utilizando el poder del altar antes de tirar el dado.