

## MADRE OSTANKYA (375 puntos)

*"¡La Madre Ostankya te atrapará! Eso es lo que decía mi vieja babushka cuando hacíamos demasiado ruido o metíamos los dedos en el tarro de miel. Durante años pensamos que era un cuento infantil para asustarnos y hacer que nos comportáramos. Entonces, un día, en mi vigésimo invierno, me acerqué demasiado al bosque. Y cuando me dijeron que la Madre Ostankya te atraparía... supe que si daba un paso más cerca de los árboles sería verdad."*

*—Kossar Martice Wojcik.*

*En lo profundo de los bosques de abedules del corazón de Kislev vive Madre Ostankya, enjuta como un esqueleto, dura como la ventisca y más poderosa que cualquier otra bruja. Su retorcida cabaña se alza sobre unas patas de pollo bronceadas y la valla a su alrededor está hecha de huesos tanto humanos como monstruosos. Los cráneos que coronan los pinchos que adornan esta construcción brillan con un tenue y siniestro resplandor cuando la oscuridad cae.*

*Madre Ostankya vive una vida solitaria, importándole poco el destino de zares o reinos. Sin embargo, su poder está enlazado a la tierra y, cuando Kislev está en peligro, Madre Ostankya sale de sus bosques. Como guardiana de Kislev, la Madre Ostankya extrae su poder de los bosques, pantanos y el oblast, responsabilizando a aquellos que se adentran en sus tierras. Cuando la guerra llama a su puerta, sigue a los ejércitos de Kislev a la batalla, utilizando su magia para apoyar y proteger a los soldados de Kislev mientras castiga a aquellos que osan oponerse a ellos. Solo Madre Ostankya conoce en las tierras de Kislev los encantamientos necesarios para llevar la vida a objetos inanimados. Cuando Kislev en si se ve amenazado, Madre Ostankya surge de la espesura para llevar la perdición en combate a los enemigos de su tierra, la fuente de su poder.*

Puedes incluir a Madre Ostankya en un ejército de Kislev; su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Madre Ostankya	5	4	3	5	5	4	6	3	9

**Tipo de tropa:** Infantería (40x40mm, personaje).

**Equipo:** Madre Ostankya lucha con sus afiladas garras (se consideran Armas emparejadas). Porta la Corona de Garras y el Caldero del Poder.

**Magia:** Madre Ostankya es una hechicera de nivel 4 que conoce una gran cantidad de hechizos (ver el Caldero del Poder).

**Reglas especiales:** Leyenda, Odio (Caos), causa Terror, Tozudez, Inmune a la psicología, Resistencia mágica (2).

**Ser legendario:** *Madre Ostankya es la protectora de Kislev, pero es a la vez reverenciada y temida por los kislevitas. Madre Ostankya posee la regla especial Presencia inspiradora, que afecta a todas las unidades kislevitas a 12" o menos de ella; si Madre Ostankya es la general del ejército, el radio de su Presencia inspiradora aumenta a 18". Sin embargo, Madre Ostankya no puede unirse a unidades.*

**Inmortal:** *Las leyendas cuentan que Madre Ostankya ha vivido tanto tiempo como la nación de Kislev, e incluso más. Se dice que nada puede matarla.* Madre Ostankya tiene la regla especial Regeneración (4+); además, al inicio de cada uno de tus turnos recupera una herida que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla.

**Llamar a los espíritus:** *Madre Ostankya está siempre rodeada de los espíritus del invierno, que acuden a su llamado para hacer su voluntad.* Durante tu fase de disparo puedes seleccionar una unidad enemiga a 18" o menos de Madre Ostankya para que sea atacada por los espíritus: dicha unidad sufrirá inmediatamente 1D6+2 impactos de F2 que no permiten tirada de salvación por armadura. Una unidad que sufra al menos una baja a causa de este ataque deberá efectuar inmediatamente un chequeo de Pánico.

#### Objetos mágicos:

**Corona de Garras (Talismán):** *La magia imbuida en esta corona protege a Madre Ostankya de todo daño: las flechas se deshacen antes de llegar a ella, e incluso pueden alterar su esencia misma.*

Los disparos y hechizos del tipo Proyectil mágico que tomen como objetivo a Madre Ostankya tan sólo podrán hierla con resultados naturales de 6 en su tirada para herir. Además, la Corona funciona como un objeto portahechizos con nivel de energía 1D6+2: contiene un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sobre sí misma y permanece un turno. Por la duración del conjuro, Madre Ostankya obtiene las reglas especiales Volar y Etéreo.

**Caldero del Poder (Artefacto arcano-Reliquia):** *Madre Ostankya nunca se epara de su Caldero mágico, que contiene el poder mágico del invierno y de la misma tierra de Kislev.*

Madre Ostankya y su Caldero se montan en una peana de 40x40mm. Gracias al poder del Caldero, Madre Ostankya conoce un total de 12 hechizos, que deben seleccionarse de la siguiente manera: 4 hechizos del Saber de los Cielos, 4 hechizos del Saber de las Bestias y 4 hechizos del Saber de la Muerte (tira para determinar los hechizos de la forma habitual). Además, el Caldero genera un dado adicional de energía o dispersión (según corresponda) al inicio de cada fase de magia; tan sólo Madre Ostankya podrá utilizar dicho dado. El poder del Caldero es tal que no puede ser afectado, anulado o destruido por ninguna regla especial, objeto mágico o hechizo.



## NGAARANH (105 puntos)

*Ngaaranh es una criatura repulsiva y monstruosa que vaga por los desiertos del norte y el territorio troll, abalanzándose sobre los viajeros incautos e incluso sobre las partidas de guerra del Caos. Recubierta de un plumaje marrón y con numerosos miembros de piel blanca y delicada surgiendo de su masa corporal emplumada, Ngaaranh mira en todas direcciones con los pendúnculos oculares que surgen de sus tres cabezas. Ngaaranh fue una vez una arpía, pero siglos de hechos inenarrables sirviendo al Dios del Exceso Slaanesh han retorcido su cuerpo y alma a imagen y semejanza del mismo Caos que adoraba. Ahora lidera una manada de engendros de menor poder por toda la extensión de los Páramos del Caos.*

Puedes incluir a Ngaaranh en un ejército de **Grey Infernal** su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ngaaranh	3D6	4	0	5	5	4	5	2D6+1	10

**Tipo de tropa:** Bestia monstruosa (40x40mm, personaje).

**Equipo:** Ngaaranh lucha con sus apéndices mutantes (se consideran Arma de mano). Porta el Corazón de Kka.

**Marca del Caos:** Ngaaranh tiene la Marca de Slaanesh, que le proporciona la regla especial Poder de penetración.

**Recompensas del Caos:** Ngaaranh tiene las Recompensas del Caos Ojos Pedunculares y Tres Cabezas (ver más abajo). Estas recompensas son únicas y sólo Ngaarahn puede poseerlas.

**Reglas especiales:** Movimiento aleatorio (3D6), Ataques aleatorios (2D6+1), causa Miedo, Indesmoralizable, Aura demoníaca (5+), Piel escamosa (4+).

**Bandada de engendros:** *Aquellos engendros que anteriormente fueron arpías se ven atraídos por la presencia de Ngaaranh.* Para incluir a Ngaaranh, debes incluir una unidad de engendros del Caos con la marca de Slaanesh. Ngaaranh deberá unirse a esa unidad y no podrá abandonarla. La unidad de engendros (aunque Ngaaranh muera) tendrá la regla especial Movimiento aleatorio (3D6).

**Ojos pedunculares (Recompensa del Caos):** *Nada escapa al escrutinio, consciente o no, de los seis ojos de Ngaaranh.* Al principio de cada turno propio, elige una unidad enemiga a 12" de Ngaaranh. Dicha unidad deberá revelar todo aquello que mantuviera oculto de esa unidad (objetos mágicos, asesinos, fanáticos, etc).

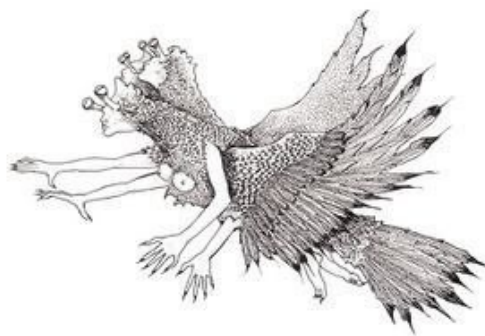
**Tres cabezas (Recompensa del Caos):** *Nadie sabe si todas las cabezas están operativas pero, sin duda, actúan como tal.* Ngaaranh tiene la regla especial Esquivar (4+).

**Objetos mágicos:**

**Corazón de Kka (Objeto hechizado):** *Estos son los últimos restos*

*del Dios menor del Caos Khakkekk. Al recogerlos, Ngaaranh se convirtió en lo que es a día de hoy.*

Cualquier hechicero que tome como objetivo de un hechizo a Ngaaranh o su unidad sufrirá una Disfunción con cualquier resultado de dobles en su tirada de lanzamiento.



## RÁPIDAS Y MORTALES

(Relato clásico parecido en la White Dwarf)

*Alrededor de los arqueros el viento ululaba portando unos misteriosos gritos a través de la furiosa tormenta de nieve mientras por el aire se oían extrañas melodías procedentes de todas direcciones, Al ir aumentando de volumen, Kobach dio la orden de detenerse y su puño apretado hizo que los soldados se pararan en medio del camino cubierto de hielo.*

*—¡Formen! —ladró Kobach mientras su aliento se cristalizaba al contacto con el aire frío. Sus hombres obedecieron con una precisión militar practicado a lo largo de muchas campañas. A pesar del peso de las pieles que usaban para combatir el frío, todos los kislevitas giraron sobre sus talones a la vez para ponerse de cara al bosque que bordeaba el camino. Kobach el boyardo ignoró el viento helado que le azotaba la cara y se dedicó a escuchar los sonidos extrañamente cautivadores que flotaban por el aire de la rugiente tormenta de nieve. Aquellos sonidos reflejaban sus miedos más ocultos y le recordaban a los que había oído en sueños desde que su patrulla se había adentrado en los niveos campos al norte de Praag.*

*La melodía cantarina aumentó de intensidad hasta alcanzar un crescendo bajo en el que aquellos sonidos sobrenaturales y extraños le ponían a Kobach los nervios de punta y a la vez lo calmaban. El grito de alarma hizo que Kobach girara la cabeza a la izquierda, interrumpiendo su ensimismamiento, y sus ojos percibieron durante un segundo una oscura sombra a través de la nieve. La silueta desapareció ante de que pudiera fijarse bien en lo que era. A su alrededor empezó a oír los murmullos de sus hombres que halaban de los viejos cuentos de diablos femeninos cuyos cantos cautivadores podían hacer perder la razón a cualquier hombre. Varios hombres empezaron a rasgar tiras de tela de las mantas y de los abrigos para taparse los oídos contra el sonido, desesperados por bloquear la canción de las sirenas.*

*—Tranquilo, chicos —ordenó Kobach a sus hombres ocultando sus propios miedos bajos una voz sosegada para tratar de eliminar la inquietud que se estaba propagando como un reguero de pólvora por las filas.*

*Mientras la tormenta seguía rugiendo alrededor de los atormentados kislevitas, la inquietud se transformó casi en pánico cuando unas volutas de niebla empezaron a alzarse y a formar espirales a su alrededor. La niebla iba acompañada de un perfume empalagoso y penetrante que agudizaba los sentidos y aumentaba los miedos. La visibilidad, que ya era mala de por sí, empeoró hasta el punto que Kobach dejó de ver el borde del camino, aunque sabía que se encontraba a pocos pasos de él. El olor de la neblina tiraba de la mente y del alma de Kobach, nublando en ocasiones el miedo que sentía o elevándolos hasta cotas prácticamente insoportables.*

*Mientras luchaba contra su propio terror, un guerrero salió corriendo de las filas y su silueta se perdió entre la niebla y la nieve antes de que Kobach pudiera reaccionar. Los chillidos ultraterrenales cesaron instantáneamente justo cuando Kobach perdió de vista a su camarada. Un silencio aterrador se cernió sobre la compañía acurrucada y Kobach se esforzó para escuchar algo, cualquier cosa aparte del frenético latir de su corazón y del aullido de los torrentes de nieve. Entonces, de repente y sin previo aviso, la tormenta cesó por completo, los vientos se apagaron y se produjeron un silencio inquietante.*

*El silencio se interrumpió en cuando un rugido musical cruzó el aire helado. Kobach escuchó a su izquierda gritos de terror y de alarma. Contempló, incapaz de moverse, cómo unas criaturas sinuosas aparecían a través de la niebla moviendo sus estrechas cabezas de lado a lado con rápidos gestos de rapaces sobrenaturales. Sobre ellas cabalgan unas esbeltas figuras femeninas cuya pálida piel contrastaba con los dibujos y colores brillantes de las monturas.*

*Los atacantes se lanzaron hacia delante a la vez que la piel de sus monturas cambiaba de color y fluía con el aceite den la agua. Tras ellas, la sombra increíblemente alta de una criatura esbelta de cuatro brazos atravesó la neblina que se iba dispersando tan deprisa como había aparecido. Mientras los pensamientos se le agolpaban en su aterrorizada mente, Kobach reconoció al Cazador de Almas de las leyendas en las que apenas nadie creía.*

*Casi todos los kislevitas se retiraron a la vez ante aquel ataque dejando atrás a tan solo un puñado de hombres, que hacían oídos a los gritos de advertencia de sus camaradas. Incapaz de hacer nada por ellos. Kobach contempló cómo los demonios parecidos a pájaros se lanzaban hacia delante como un rayo y sus jinetes propinaban finos tajos que arrancaban los ojos de sus víctimas antes de que fueran siquiera capaces de percibir el peligro. Mientras ordenaban preparar los arcos a sus aterrorizados soldados, lo último que vio Korbach de los que se habían quedado atrás fue al Cazador de Almas desmembrando a cada hombre extremidad a extremidad en una elegante danza sangrienta. Al morir el último hombre, las diablillas pasaron a fijarse en los soldados supervivientes y esbozaron sonrisas depredadoras que revelaron unos dientes afilados como agujas, visibles incluso a pesar de la distancia. Se dirigieron hacia los hombres de Kobach mientras el Cazador de Almas se quedaba atrás jugueteando con las entrañas de los muertos. Al verse frente a un objetivo, el adiestramiento de Kobach tomó el control de sus acciones y organizó al resto de sus hombres para disparar una lluvia de flecha. Sin embargo, cuando abrió la boca para dar la orden, un extraño remolino de viento ocultó a su objetivo en una racha de nieve. Cuando esta se dispersó, los demonios habían desaparecido.*

*De súbito se empezaron a oír gritos procedentes de las filas traseras, donde las diablillas habían atacado a los soldados desprevenidos. Mientras sus hombres se reorganizaban para hacer frente a la amenaza, Kobach intentó entender lo que había ocurrido. A pesar de que su mente racional le decía que aquellas criaturas debían haber rodeado su unidad durante la racha de nieve, la velocidad con la que se movían sus monturas desafiaba la realidad. Tratando de dominar su miedo, se abrió paso hasta donde los demonios estaban descuartizados a sus hombres. Se encontró frente a frente con una diablilla de piel pálida, pero, al levantar el hacha para cortar por la mitad a aquella bella aberración, su mirada se cruzó con la del demonio.*

*Su mente racional trató de obligar a su cuerpo a entrar en acción mientras seguía contemplando ensimismado la páfida belleza de la criatura, pero el poder seductor de la diablilla era demasiado fuerte y dominante. Mientras seguía embelesado, la montura arremetió con su lengua increíblemente larga y, al envolverlo con su abrazo reluciente, Kobach despertó de golpe de su ensoñación. Lucho frenéticamente con todas sus fuerzas y sus desesperados esfuerzos lo hicieron caer al suelo embarrado, con lo que la bestia dejó de agarrarlo. Acometió con su hacha desde el suelo y la afilada hoja seccionó la para de la montura de su adversario. La criatura chilló de dolor y se estremeció violentamente mientras la diablilla mantenía ágilmente el equilibrio sobre la criatura corcoveante.*

*Kobach aprovechó la oportunidad y, tras ponerse en pie, volvió a blandir el hacha. Esta vez la montura esquivó el golpe más rápido de lo que Kobach se habría imaginado nunca y el hacha tan solo cortó el aire. La diablilla desmontó con un brillo en los ojos. Kobach volvió a sentir el efecto de su terrorífica atracción, pero haciendo un tremendo esfuerzo de voluntad logró resistir a su llamada. Por desgracia, aquellos segundos de duda era todo lo que la diablilla necesitaba. Esta se lanzó hacia delante y le infligió un tajo a Kobach desde la ingle hasta el pecho con un golpe turbadamente elegante que atravesó carne y hueso. Kobach se derrumbó sobre el barro dejando caer el hacha mientras trataba de impedir que sus tripas se esparcieran por el camino. La diablilla esbozó una rápida sonrisa depredadora, relamiéndose los dientes puntiagudos con la lengua para acto seguido lanzarse a por la siguiente víctima. Una calidez muy agradable se extendió por todo el cuerpo de Kobach, que seguía tirando en el suelo, y su conciencia se vio inundada por un repentino cansancio. Mientras sus hombres eran masacrados a su alrededor, de pronto el dolor dejó de parecer algo tan malo.*