

# WARHAMMER

## REGIMIENTOS DE RENOMBRE



por Khan Tuomas Pirinen

*Vienen de todas las confines conocidos (y desconocidos) del mundo, todos en busca de fama y lo más importante, ¡fortuna! White Dwarf se enorgullece de continuar su exclusiva serie de nuevos Regimientos de Renombre. Este mes, Tuomas Pirinen presenta a los traicioneros Jinetes de Lobo Hobgoblins de Oglah Khan. También investiga en profundidad la cultura Hobgoblin (una experiencia nada agradable) y descubre el origen del más grande Khan Hobgoblin que ha salido de las estepas, Ghazak Khan, ¡el Terror del Este!*

### MERCENARIOS

Los Mercenarios son bandas de guerreros y aventureros que viven para combatir por el dinero y la gloria. Entre los Mercenarios, hábiles duelistas y letales arqueros luchan hombro con hombro con caballería de Arabia y Gigantes de las neblinosas costas de Albión. Juntos llevan su particular comercio a los cuatro puntos cardinales del Viejo y Nuevo Mundos, luchan por cualquiera, en cualquier momento, en cualquier lugar...

### REGIMIENTOS DE RENOMBRE

Los Regimientos de Renombre mercenarios pueden incorporarse con facilidad a tu ejército de Warhammer, sólo tienes que sumar el coste en puntos del regimiento al porcentaje de Aliados permitido en tu lista de ejército.

Cada uno de los Regimientos de Renombre posee un carácter propio, por lo que sólo puedes utilizar uno de esos regimientos en tu ejército. Además, cada regimiento sólo puede ser reclutado por unos determinados ejércitos; por ejemplo, los Enanos no combatirán nunca junto a los Hobgoblins.

### CÓMO RECLUTAR UN EJÉRCITO MERCENARIO

En vez de reclutar unos cuantos regimientos individuales, puedes organizar todo un ejército de mercenarios. Todo lo que necesitas es un General Mercenario para dirigirlo. De hecho, ¡Ghazak Khan es un General Mercenario!

No importa cómo quieras utilizar los Regimientos de Renombre, han demostrado ser una fuerza valiosa y diferente en el mundo de Warhammer.



# GHAZAK KHAN



Ghazak Khan montado sobre Warghan.  
Diseñado por Michael Perry.



En el lejano oriente, donde las enormes estepas azotadas por el viento se extienden a lo largo de leguas y leguas, se halla el territorio de los Hobgoblins, una raza guerrera con miles de millares de jinetes de lobo, y donde los ejércitos del gran Hobgobla Khan gobiernan el mayor imperio del mundo. Muy pocos de estos salvajes pie-

lesverdes han sido vistos alguna vez en las tierras del Viejo Mundo, pero uno de ellos es bien conocido en las tierras de Tilea y en los reinos del Sur: Ghazak Khan, el Carnicero de la Llanura de Torrico, el Terror del Este, general de los mercenarios del Lobo Negro.

Ghazak es uno de los Generales Mercenarios de más éxito de esta época. En su ejército se hallan muchos de los regimientos mercenarios más famosos, como los Goblins Mutantes de Manglar, los Guerreros Orcos del Cuchillo Largo y los temibles Trolls de Guerra de las Montañas Grises. Con estos y muchos otros despiadados rufianes la banda de Ghazak se ha labrado una terrible reputación como guerreros inmisericordes a los que no les importa masacrar (y devorar) la población entera de ciudades y arrasas por completo docenas de pueblos en sus campañas. Cuando los estandartes con colas de lobo negro de Ghazak son vistos en el horizonte, los hombres caen en la desesperación, ya que el poderoso Hobgoblin nunca ha sido derrotado en campo abierto.

Ghazak habla poco de su pasado en las estepas (de hecho, es muy difícil entender el lenguaje de gruñidos de los Hobgoblins, y aquellos a los que se les ocurre preguntar algo habitualmente son decapitados por Ghazak). Sin embargo, se dice que es uno de los más poderosos de los jefes guerreros que el Gran Hobgobla Khan envió a aprender más allá de las estepas. Esta suposición es confirmada por los comerciantes que han viajado a las estepas del Este y han visitado al gobernante de la nación Hobgoblin en su tienda (que se cuenta es del tamaño de un pueblo pequeño), y quienes dicen que el déspota pielverde siempre desea nuevas conquistas. Quizás Ghazak no sea más que el primero de la Gran Horda en cruzar las montañas, y quizás un día los incontables Jinetes de Lobo de Hobgobla Khan cruzarán las Montañas del Fin del Mundo y arrasarán las naciones de los hombres.

Quando Ghazak combate monta sobre Warghan, un gigantesco lobo como nunca se ha visto en las tierras del Oeste. En su mano blande una enorme cimitarra que promete una roja destrucción a sus oponentes. Ghazak lleva sobre su cabeza llena de cicatrices un monstruoso yelmo. Su ululante grito de guerra es famoso, muy sonoro y justamente temido.



## General Mercenario

300 puntos incluidos objetos mágicos.

Tu ejército de Mercenarios puede incluir a Ghazak Khan como General del ejército. Si es así, reemplaza al General Mercenario de la lista de ejército.

	M	H	A	HP	F	R	H	I	A	L
Ghazak Khan	10	7	6	4	4	4	3	6	4	10
Warghan	22	5	0	5	5	3	4	2	5	

**Armas/Armadura:** Ghazak Khan se protege con una pesada armadura de escamas y está armado con la mágica Cimitarra Roja. También está equipado con un Arco y un Escudo. Ghazak monta sobre Warghan, un Lobo Gigante de proporciones monstruosas.

**Tirada de Salvación:** 4+

## REGLAS ESPECIALES

**Warghan:** Warghan es el gigantesco lobo sobre el que monta Ghazak en combate. Warghan debe ser considerado como un monstruo con jinete. Warghan tiene una tirada de salvación de 4+ debido a su grueso pellejo.

**Grito de Guerra de las Estepas:** Cuando Ghazak carga, emite el terrorífico grito de guerra de su clan Hobgoblin. Es tal el paralizante terror causado por su aullido que el objetivo de la carga sólo puede *mantener la posición* como reacción a la carga, y no puede *huir o aguantar y disparar*. Las tropas que son inmunes a los chequeos de psicología pueden ignorar el grito de guerra.



## OBJETOS MÁGICOS

Ghazak Khan posee dos objetos mágicos. En combate blande la *Cimitarra Roja*, y porta el monstruoso *Yelmo Cabeza de Demonio*

### La Cimitarra Roja

Arma Mágica ..... 65 puntos  
Ghazak blande en combate una espada roja y curvada. Está mellada por cientos de salvajes batallas de los Khans del clan del Lobo Negro, y en las manos de Ghazak ha adquirido una temible reputación. La Cimitarra Roja impacta profundamente y atraviesa las armaduras. Debe aplicarse un modificador adicional de -3 a la tirada de salvación (-4 por la Fuerza 4 de Ghazak) y causa 1D3 heridas por impacto.

### Yelmo Cabeza de Demonio

Armadura Mágica ..... 50 puntos  
Como símbolo de su rango de Khan, Ghazak luce un enorme yelmo con cuernos, decorado con una cola de lobo. El yelmo tiene encerrado un demonio de los vientos de las estepas, que protege a Ghazak si éste es herido.

Tan pronto como Ghazak sufra su primera herida en combate, el demonio del yelmo despierta y Ghazak recibe una tirada de salvación especial de 4+ contra cualquier otra herida, y multiplica por dos su Fuerza (8 en vez de 4) cuando luche contra la miniatura que le causó la herida.



# LA HORDA DEL LOBO DE OGLAH KHAN

Esculpidos por Michael Perry

▲ Oglah Khan, el traidor jefe de los Jinetes de Lobo Hobgoblin



▲ Portaestandarte Jinete de Lobo



▲ Músico Jinete de Lobo



Ghazak Khan encabeza a los Jinetes de Lobo de Oglah Khan y a otros rápidos regimientos mercenarios

# LA HORDA DEL LOBO DE OGLAH KHAN

por Tuomas Pirinen

¡El malvado Conde nos tenía rodeados! Estábamos aislados del resto del ejército, y no nos quedaba más remedio que luchar hasta el último hombre contra los horrores No Muertos. Pero mientras nos preparábamos para el combate final, ocurrió algo extraño. Los exploradores Hobgoblin que el Conde había contratado empezaron a luchar contra sus propias tropas. Viendo una oportunidad para escapar ordené cargar...

Capitán Detlef Veidt en su libro "Vida de un Mercenario en los Reinos Fronterizos"

## LA TRAJIDORA CARRERA DE OGLAH KHAN

Lejos, muy lejos hacia el Este, en las indómitas estepas más allá de las Tierras Oscuras, se hallan los dominios de Hobgobla Khan, el mayor imperio del mundo. Los súbditos de Hobgobla Khan son Hobgoblins, una raza de pielesverdes emparentada con los Orcos y los Goblins. Los Hobgoblins son ampliamente aborrecidos por su crueldad, su maldad y su terrible falta de higiene.

Los ejércitos de Hobgobla Khan son simplemente conocidos como la Gran Horda. Cuando todas las tribus bajo el gobierno del Gran Khan se despliegan para la batalla, se dice que la Horda se extiende de un extremo a otro del horizonte. Los jefes de cada tribu son llamados Khans, y cada uno tiene bajo su mando un Jagún de Jinetes de Lobo Hobgoblins (aproximadamente quinientos guerreros).

Oglah Khan era uno de los vasallos del Gran Khan, y disfrutaba del favor del déspota pielverde. Su tienda era tan grande como el salón de cualquier noble humano, y poseía cien lobos, lo que le convertía en un Hobgoblin muy rico. En tiempos de guerra podía reunir seiscientas lanzas para el combate. Oglah luchó en muchas batallas por su Gran

Khan, y se hizo famoso por su destreza en combate y su carácter traicionero, habilidades admiradas por todos los Hobgoblins. Parecía que estaba destinado a ser uno de los Señores de la Guerra más influyentes de toda la era.

La suerte de Oglah Khan cambió durte la famosa Batalla de Xen-Tu, donde los Hobgoblins se enfrentaron a los Cataianos del Emperador Pu-Yi. Cuando Hablo Khan, el general del contingente Hobgoblin murió a manos de Tong Po, Paladín del Emperador, muchos de los Hobgoblins huyeron creyendo que todo estaba perdido. En cambio, Oglah Khan cambió inmediatamente de bando, y junto a sus chicos cargó contra sus compatriotas. Todo iba bien hasta que llegó la principal Horda de Hobgobla Khan. Superaban a los Cataianos por más de cien a uno, y los aplastaron rápidamente. Oglah Khan se dio la vuelta y huyó de la ira de su anterior gobernante.

Oglah Khan y su tribu fueron declarados forajidos y expulsados de las tierras de los Hobgoblins. Al no tener otro sitio donde ir, Oglah Khan y sus chicos se dirigieron al Oeste, al Viejo Mundo. Siguiendo la Ruta de la Seda llegaron hasta las Tierras Oscuras e inmediatamente se unieron al ejército del Señor de la Guerra Orco Negro Gordug el Aplastador. Gordug estaba decidido a arrasar las tierras de Tilea, pero en la Batalla de los Cuchillos Largos sufrió una



derrota catastrófica, cuando Oglah Khan cambió de bando durante un momento crucial de la batalla. El general Giovanni Giuliani recompensó generosamente a Oglah Khan, y reclutó la Horda del Lobo como exploradores y hostigadores de su ejército.

Desde entonces Oglah Khan ha servido como mercenario bajo muchos generales, y se ha labrado una reputación. Aunque sólo unos pocos de los seiscientos guerreros originales han sobrevivido, estos son unos veteranos endurecidos y están muy solicitados. Los Hobgoblins son excelentes arqueros y unos feroces combatientes cuerpo a cuerpo, por lo que un general que quiera reclutarlos sólo tiene que pensar: "¿Permanecerán leales?"

## EL REGIMIENTO

**Capitán:** Oglah Khan

**Lema:** Tú paga, iyo mata!

**Grito de Guerra:** "iiiiHiiyaarrghh!!!!" – el grito de guerra tradicional de estos guerreros de las estepas. El significado es oscuro, y probablemente ofensivo e ilegal.

**Aspecto:** Guarros, traidores y malvados. Oglah Khan y sus chicos lucen pieles y exóticas armaduras, además de cascos puntiagudos. También portan un estandarte con una cola de lobo proclamando que no vienen en paz.

**Patrones:** Cualquier ejército de **Warhammer**, excepto los Enanos, los Altos Elfos y los Elfos Silvanos, puede reclutar a la Horda del Lobo de Oglah Khan.

**Puntos:** Oglah Khan y cuatro Jinetes de Lobo Hobgoblins, incluidos el Portaestandarte y el Músico, tienen un coste total de 190 puntos. Ésta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse hasta un máximo de 20 miniaturas por un coste de 15 puntos por cada Hobgoblin adicional.

	M	H	A	H	P	F	R	H	I	A	L
Oglah Khan	10	5	5	4	4	4	2	5	3	8	
Hobgoblin	10	4	3	3	3	1	2	1	6		
Lobo Gigante	22	4	0	3	3	1	3	1	3		

**Armas/Armadura:** Oglah Khan está equipado con una abollada armadura de malla y está armado con una lanza de punta realmente afilada, además de con una cimitarra. También está equipado con un Arco y un Escudo. Sus chicos están equipados de manera similar. Todos cabalgan sobre enormes Lobos Gigantes.

**Tirada de Salvación por Armadura:** 4+

## OBJETOS MÁGICOS

### Pellejo de Wulfag

Objeto Hechizado ..... 30 puntos  
Wulfag era un lobo gigante legendario, la montura de Khengai Khan, el fundador del imperio Hobgoblin. Ahora su pellejo está sobre los hombros de Oglah Khan. Este pellejo fue un regalo del Gran Khan cuando Oglah todavía disfrutaba del favor del Señor de las Estepas. El Pellejo goza de una antigua bendición de los Shamanes Hobgoblins, gracias a la cual ningún enemigo que huya ante los Hobgoblins puede escapar vivo. Si los Jinetes de Lobo derrotan a sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo, y deciden perseguir, pueden sumar +5 cm a su movimiento de persecución.

## REGLAS ESPECIALES

**Zemos 'oztigadores:** los Jinetes de Lobo de Oglah Khan pueden *hostigar*. Consulta el Reglamento de **Warhammer** para las reglas especiales de los *hostigadores*.

**Buenoz tiradorez:** Los Jinetes de Lobo de Oglah Khan no sufren penalización alguna por alcance o por moverse cuando disparan con sus arcos, ni sufren modificadores al disparo cuando declaran *aguantar y disparar* como reacción frente a una carga.

**Tipejos traidores:** A diferencia de otros pielesverdes, los Hobgoblins de Oglah Khan no están sujetos a la *animosidad*. En vez de ello, deben tirar por *traicioneros* al inicio de cada uno de tus turnos. Tira 1D6. Si obtienes un resultado de 2 ó más, la unidad ha superado el chequeo y puede combatir de la forma habitual. Si el resultado es 1, entonces la unidad se ve afectada por ser *traicioneros*. Para determinar cómo se comporta la unidad, tira otro 1D6 y consulta la siguiente tabla. Ten en cuenta que no debes efectuar este chequeo si los Hobgoblins están trabados en combate cuerpo a cuerpo.

- Los Hobgoblins se paran y disparan contra el regimiento más cercano, ide su propio ejército! Gira a los Hobgoblins hacia la unidad y resuelve los disparos inmediatamente. Ten en cuenta que los disparos, como son *traicioneros*, deben resolverse antes que los disparos habituales. Los Hobgoblins no hacen nada más durante este turno. Si no hay tropas a distancia de tiro, los Hobgoblins no hacen nada en este turno, ya que no pueden moverse o disparar mientras discuten a favor de quién luchar.
- Los Hobgoblins se niegan a disparar o cargar contra el enemigo, aunque pueden actuar de la forma habitual.
- Los Hobgoblins deciden combatir hasta el final! No debe efectuarse ningún otro chequeo por *traicioneros*, y la unidad puede actuar con normalidad este turno.

## RECOMPENSA

**1,000 Soberanos de oro**

Por la cabeza del traicionero Hobgoblin conocido como Oglah Khan.

**100 Soberanos de oro**

Por la cabeza de cada uno de los Hobgoblins conocidos como los "Jinetes del Lobo de Oglah Khan".

### Loz mejorez gerreroz del mundo buzcan empleo

zemos hábilez exploradorez,  
Expertoz jinetez,  
¡también dizparamos mu' bien!

Tú paga, yo mata  
Olvida al rezto, paga a eztoz  
Eztamoz akampados en  
el Árbol Torció.  
Pregunta por Oglah.

oo0oo

er el Conde de Pontifie  
recompensado con la  
vidad eterna.