

NIPPÓN



WARHAMMER REFORGED

NIPPÓN

Tercera edición (2020)

Por Yibrael, Brigantes y Raquis

Warhammer creado por Rick Priestley

Warhammer Reforged creado por Endakil y Yibrael

Tercera edición por el Equipo Reforged: Yibrael, Niño Borracho, Luffy Strawhat, Kerun, JAA, Jolrael, Víctor Bayó, Beorn, Trosef Butterflanks, Brigantes, Raquis, Otto Von Draken, Danop, y Mirage.

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.

ÍNDICE

	Página
Nippón	4
Reglas especiales del ejército	6
Unidades básicas	7
Apoyos	13
Unidades especiales	14
Unidades singulares	22
Comandantes	29
Héroes	31
Monturas de los personajes	39
Armería	40
Sutras	41
Objetos mágicos	42
Personajes especiales	50
Alianzas	59

NIPPÓN

El Reino del Oriente

Nippon es una isla situada al este del imperio de Catai, donde sus habitantes humanos conviven con diversas criaturas o incluso los espíritus de la naturaleza, también conocidos como kamis. Al tratarse de una isla, Nippon dispone de un poder marítimo considerable. Son famosos sus buques de guerra o de mercancías.

La lejana Nippón es una de las naciones más misteriosas del viejo mundo, y muy pocos han logrado alcanzar sus fronteras, pues el aislacionismo de sus habitantes les mantiene apartados del mundo exterior. Sus relaciones con el resto de naciones se limitan a lo diplomático y a lo militar, y muy pocos son los mercaderes que se aventuran más allá de Nippón para intercambiar sus exóticos productos. Sin embargo, en la ciudad de Marienburgo existe una pequeña comunidad nipona llamada Nipponsstad, formada por pescadores, obreros y diplomáticos, gracias a la cual se puede apreciar un ápice de la cultura de Nippón en el Viejo Mundo.

Aunque en teoría Nippon está gobernada en solitario por un emperador semidivino, en la práctica es el shogun el que ostenta el verdadero poder militar, que a su vez reparte entre sus nobles el territorio en protectorados...al más puro estilo feudal. Debido a multitud de hambrunas y plagas propagadas por los Skavens, se dieron multitud de rebeliones, disturbios y desórdenes públicos. El emperador tomó la decisión de conceder plenos poderes a gobernadores locales para contratar samurais.

Estos expertos guerreros tuvieron vía libre para frenar las rebeliones, y poco a poco fueron obteniendo mayor poder, alistando campesinos a la fuerza como sus seguidores y dejando a los gobernadores locales en un segundo plano. Las guerras entre samurais hacen peligrar la estabilidad de Nippon aún más que los frecuentes terremotos y tsunamis que azotan la isla. Los samurais están en lo más alto de la jerarquía social. A los Ashigaru y campesinos no les queda más remedio que obedecer las órdenes de sus señores trabajando y luchando bajo su mando, además de pagar rigurosamente sus impuestos.

Cuentan las viejas leyendas que los Asur enseñaron a luchar a los guerreros nippones, ya que los primeros nipones se instalaron en una colonia élfica, forjando una amistad duradera. A lo largo de los siglos, ambos pueblos han defendido sus tierras de los incursores Elfos Oscuros, reforzando su alianza militar. La destreza en combate de un guerrero samurai es cuasi sobrehumana, debido a la facilidad para desviar golpes y atacar en los puntos débiles de sus adversarios. Esto se debe a que, desde niño, aquellos que son instruidos como samurai aprenden una variante propia de la Senda de la Espada de los Altos Elfos. La dedicación y perfección de los samurais se ve entonces plasmada en la pericia de combate, y su honor es tal que antes se lanzarán en un ataque suicida a caer en la deshonra de huir del combate.

Los nippones son también un pueblo muy hermético y desconfiado, poco dispuestos a dejar que los forasteros paseen libremente por sus tierras. La deidad principal de las gentes de Nippón es el Sol Divino, el cual se extiende también por buena parte de oriente. Aunque otros espíritus y deidades menores también conforman las creencias de Nippón, este dios es el pilar espiritual para los habitantes de estas islas, y aquellos que profesan su fe se ven envueltos en una vida de tradiciones, ritos, rezos y meditación.

Los monjes de este dios viajan por toda la nación, dedicados a la contemplación y la reflexión, ayudando a todo aquel que lo necesite. Aunque existe una rama de estos monjes expertos en el combate, el llamado Vimto, y aquellos que lo profesan son los Magos Vimtoístas. Su poder en combate no tiene parangón, viajando estos por toda Nippón para acabar con cualquier amenaza para su pueblo. No se conoce el poder real de estos monjes guerreros, pero si es cierto que parecen tener gran agilidad para esquivar y detener golpes, y la protección de su dios parece ser más que suficiente para salir indemnes incluso de los combates más peligrosos. Nadie se atreve a oponerse a su voluntad, y en las aldeas se les venera como si de legendarios héroes se tratara.

Los Asesinos Ninja son miembros indispensables del séquito de un Señor Samurái, oscuros agentes de la muerte que se lanzan sobre los incautos y los matan sin piedad. Se mantienen ocultos entre los regimientos de tropas comunes hasta que llega el momento de saltar a la acción. Su ayuda es muy valiosa para los Samurai, ya que el tipo de misiones y empresas que llevan los ninjas no pueden realizarla los samurai debido a su estricto sentido del honor.



REGLAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO

Honor Ancestral: *La senda de los guerreros de Nippón es muy dura, ya que reciben un entrenamiento exhaustivo.* Las miniaturas con esta regla tendrán las reglas especiales Inmune a Miedo y Sangre fría. Un personaje con esta regla especial no puede unirse a unidades que no la tengan. Los Ronin y Ninjas no pueden unirse a una unidad que tengan esta regla especial; el resto de personajes (así como Yoshihimune el forjador mágico y Yukiuzan el monje maldito) pueden unirse a una unidad con esta regla especial.

Samurai: *Los samurai son los mejores guerreros de las islas de Nippón, una casta militar entrenada en todas las artes del combate.* Las miniaturas con esta regla especial no podrán equiparse con escudos mágicos. Los personajes y oficiales con esta regla especial tienen la regla Orgullo Marcial. Además, las miniaturas de infantería con esta regla especial obtienen siempre un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que aunque las unidades de Ashigaru lleven un Jefe Samurai, tampoco provocan Pánico en las unidades de Samurai.

Apaciguar a los espíritus: *Los hechiceros de Nippón obtienen sus poderes tanto del estudio como de los pactos con los Yokai, seres espirituales de las islas.* Los hechiceros con esta regla especial suman un bonificador de +1 a sus tiradas de Canalizar si tienen una o más unidades de Yokai a 12" o menos.

Yokai: *Los Yokai son extraños seres espirituales presentes sólo en el extremo oriente.* Las miniaturas con esta regla especial tienen la regla especial Demonio.



UNIDADES BÁSICAS

SAMURAI (11 puntos por miniatura)

Los samurai son el orgullo militar de Nippon. Entrenados desde niños en las artes marciales, así como en la literatura y la filosofía, siguen un disciplinado estilo de vida de entrenamiento y perfección personal desarrollando sus habilidades a un nivel muy superior al de los humanos normales. Estos guerreros se adhieren a un estricto código de honor en el que la derrota se considera la mayor humillación.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Samurai	4	4	4	4	3	1	3	1	8
Bushi	4	4	4	4	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Katana y Armadura pesada.

Opciones: Pueden cambiar su Katana por Alabarda (+2 puntos por miniatura) o Yaris (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Arco largo (+3 puntos por miniatura) o con Arcabuz (+3 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Bushi (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos,) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai.



GUERREROS ASHIGARU (6 puntos por miniatura)

Los regimientos de Ashigaru son disciplinados guerreros, armados mayormente con largas lanzas conocidas como yari, afiladas masakari o ágiles espadas cortas, que siguen las órdenes de sus líderes sin rechistar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Ashigaru	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Oficial Ashigaru	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Jefe Samurai	4	4	4	4	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Arma de mano, Yari y Armadura ligera.

Apoyos: Pueden incluir un Ninja Asesino (+30 puntos) o un Kamikaze (+15 puntos).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial Ashigaru (+4 puntos), a otro en Portaestandarte (+4 puntos) y a otro en Músico (+4 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos. Si la unidad incluye un Oficial Ashigaru puedes convertirlo en Jefe Samurai (+10 puntos adicionales). El Jefe Samurai va equipado con Katana y Armadura pesada.

Reglas especiales: Samurai (Solo Jefe Samurai)



TIRADORES ASHIGARU (6 puntos por miniatura)

Muchos Ashigaru son expertos tiradores que dominan tanto arcos como tanegashimas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tirador Ashigaru	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Oficial Ashigaru	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Jefe Samurai	4	4	4	4	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-30 (5-15 si son Hostigadores)

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera y Arco.

Opciones: Pueden cambiar sus Arco por Arcabuz (+2 puntos por miniatura) o por Arco largo (+1 punto por miniatura). Si llevan Arco o Arco largo pueden equiparse con flechas incendiarias (+1 punto por miniatura), lo que les concede Ataques flamígeros en sus ataques a distancia. Si la unidad está equipada con Arco pueden convertirse en Hostigadores (+1 punto por miniatura; si lo haces, la unidad no podrá incluir un Portaestandarte ni Apoyos.

Apoyos: Pueden incluir un Ninja Asesino (+30 puntos) o un Kamikaze (+15 puntos).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial Ashigaru (+4 puntos), a otro en Portaestandarte (+4 puntos) y a otro en Músico (+4 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos. Si la unidad incluye un Oficial puedes convertirlo en Jefe Samurai (+10 puntos adicionales). El Jefe Samurai va equipado con Armadura pesada, Arco, Arco largo o Arcabuz (según estuviese equipado el Oficial) y Katana.

Reglas especiales: Samurai (Solo Jefe Samurai)



CAMPESINOS (3 puntos por miniatura)

Los campesinos están obligados a ir a la guerra bajo las órdenes de los samuráis, aun teniendo poca formación militar.

Tu ejército puede incluir una única unidad de campesinos, o hasta dos en un Gran ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campesino	4	2	2	3	3	1	3	1	5
Capataz	4	3	2	3	3	1	3	2	5

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 20-40

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Pueden equiparse con Lanza (+1/2 punto por miniatura)

Apoyos: Pueden incluir 1 Kamikaze (o hasta 2 kamikazes si la unidad la componen 30 o más Campesinos) por 15 puntos cada uno.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Capataz (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+4 puntos) y a otro en Músico (+4 puntos).

Reglas especiales:

Insignificantes: *Los campesinos son el escalafón más bajo de la sociedad de Nippón.* Los campesinos sólo provocan chequeos de pánico en otras unidades de campesinos.

Tropas Auxiliares: *Ningún general que se precie va a la batalla basando su estrategia en los campesinos.* No puedes incluir en tu ejército más unidades básicas con esta regla que sin ella.

PIRATAS ASHIGARU (8 puntos por miniatura)

Al tratarse de una isla, Nippon tiene un poder marítimo bastante importante. Borrachos, codiciosos y crueles, los corsarios de estas tierras son temidos por todo el viejo mundo, pues actúan al margen de toda ley. Algunas veces los generales Nippones cuentan con los servicios de estos ebrios y crueles guerreros.

Puedes incluir una unidad de piratas Ashigaru por cada unidad de Guerreros Ashigaru o Tiradores Ashigaru de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pirata Ashigaru	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Corsario Ashigaru	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera y Arco.

Opciones: Pueden equiparse con Arma de mano adicional (+1 punto por miniatura) o con Arma a dos manos (+1 punto por miniatura). Pueden cambiar sus Arco por Apurochi Tanegashimas (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Corsario (+6 puntos) y a otro en Músico (+6 puntos).

Reglas especiales: Hostigadores, Vanguardia

Borrachos: *Lo piratas ashigaru consumen grandes cantidades de licor de arroz. Al inicio de la batalla, tras el despliegue, tira 1D6 en la siguiente tabla por cada unidad de Piratas Ashigaru y aplica el resultado durante toda la batalla:*

1D6	Ashigaru borrachos
1	Exceso etílico: La unidad obtiene la regla especial Estupidez.
2-5	Un poco achispados: Ningún efecto adicional.
6	Furia etílica: La unidad obtiene la regla especial Furia asesina.

ASHIGARUS MONTADOS (12 puntos por miniatura)

Algunos Ashigaru tienen suficiente dinero – o gozan de algún favor por parte de su noble – y pueden permitirse acudir a la batalla montados en caballo. Su labor es atacar los flancos y hacer rápidas incursiones a los puntos vulnerables del ejército enemigo.

Puedes incluir una unidad de Ashigarus Montados por cada unidad de Guerreros Ashigarus y/o Tiradores Ashigaru.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Ashigaru	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Oficial Ashigaru	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Montura: Caballo de Guerra.

Opciones: Pueden equiparse con Arco (+2 puntos por miniatura) y/o con Lanza (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial ashigaru (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos,) y a otro en Músico (+6 puntos). El portaestandarte puede equiparse con un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Caballería Rápida.

APOYOS

Algunas unidades básicas pueden incluir apoyos, como Ninjas Asesinos o Kamikazes; esto se indica en su descripción.

NINJA ASESINO *Los ninjas que se especializan en asesinato trabajan en solitario escondiéndose entre las unidades amigas más débiles para aparecer por sorpresa y atacar desprevenidos a sus enemigos.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ninja asesino	4	4	4	3	3	1	5	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Equipo: Dos armas de mano y Armadura ligera.

Reglas especiales: Ataques Envenenados, Esquivar (5+), Golpe Letal,

No líder: *Los ninjas no son líderes militares, sino asesinos entrenados.* Los ninjas asesinos se consideran personajes, aunque no pueden abandonar su unidad (del mismo modo que los oficiales) ni cuentan como personajes a la hora de reagrupar su unidad. Los ninjas asesinos no puede otorgar su Liderazgo a la unidad a la que están unidos.

Despliegue Oculto: *Los ninjas asesinos son expertos en el arte de la ocultación.* Los ninjas asesinos no se colocan sobre la mesa al principio de la partida como el resto de las tropas. En vez de ello, debes anotar las unidades que incluyan Ninjas Asesinos. Nos referimos a estas unidades como Unidades Encubridoras. Si una unidad encubridora abandona el campo de batalla antes de ser revelados, los Ninjas Asesinos se retiran como bajas. No hay ningún otro modo de herir a un Ninja Asesino antes de que sea revelado. Los Ninjas Asesinos deben ser revelados al principio de la primera ronda del primer combate de la unidad encubridora. Coloca a los Ninjas Asesinos siguiendo las reglas de personajes uniéndose a unidades.

Ataque Sorpresa: *Estos asesinos son mortalmente rápidos.* En el turno en el que es revelado el Ninja Asesino duplica su valor de Iniciativa.

KAMIKAZE *Muchos jóvenes son tan devotos al emperador que no dudan en sacrificar sus vidas por los intereses de este. Llevan entorno a sí, una bandolera con varias cargas explosivas que detonan cuando ven la oportunidad de hacer gran daño. Los miembros de estos escuadrones se refugian tras las líneas aliadas, hasta estar lo suficientemente cerca del enemigo. En ese momento prenden sus mechas y se lanzan con furia ciega hacia las líneas del oponente, para destrozar su formación y acabar con cuantos les rodean. El Kamikaze permanece oculto hasta que una unidad enemiga que no vuele o flote se acerca a 6" de la unidad en la que está incluido, o viceversa. Cuando esto ocurra, tira 1D6. Con un resultado de 3+, el kamikaze se lanza hacia la unidad enemiga y detona sus cargas explosivas. La unidad sufre 1D6 impactos de F5 con la regla especial Poder de Penetración, distribuidos como si fuesen proyectiles. Con un resultado de 1, el kamikaze sufre un imprevisto y explota en su unidad, resolviendo sus impactos contra su propia unidad. Con un 2, el kamikaze explota a mitad camino de su objetivo, sin causar ningún efecto.*

UNIDADES ESPECIALES

0-1 GUARDIA DE HONOR (17 puntos por miniatura)

Los mejores samurai forman la Guardia de Honor. Estos guerreros de élite suelen acompañar a los Taisho, Daimyos o incluso al mismísimo Shogun.

Tu ejército puede incluir una única unidad de Guardia de Honor.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia de Honor	4	5	4	4	3	1	4	2	8
Gran Bushi	4	5	4	4	3	1	4	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Katana y Armadura Pesada

Opciones: Pueden cambiar sus Katanas por Arma a dos manos (+2 puntos por miniatura), Yari (+1 puntos por miniatura) o Alabarda (+2 puntos por miniatura). Pueden equiparse con Arco largo (+3 puntos por miniatura) o con Arcabuz (+3 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Gran Bushi (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos,) y a otro en Músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Gran Bushi puede elegir un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai, Tozudez.



CABALLERÍA SAMURAI (22 puntos por miniatura)

Los samurai entrenan la equitación desde pequeños, junto a su entrenamiento marcial. Estos expertos jinetes dominan tanto el arte del combate cuerpo a cuerpo como el arte del tiro con arco.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Samurai jinete	4	4	4	4	3	1	4	1	8
Bushi	4	4	4	4	3	1	4	2	8
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Katana, Arco y Armadura pesada.

Montura: Caballo de Guerra

Opciones: Pueden equiparse con Mochi Yari (+1 punto por miniatura). Pueden equipar a sus caballos con Horo (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Bushi (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos,) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Bushi puede elegir un objeto de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai, Caballería Rápida.

Disciplina del arco: *Los jinetes samurai están entrenados extensivamente en el uso de arcos, y son letales utilizándolos en batalla.* Los jinetes arqueros tienen la regla Disparos múltiples (1D3). No sufren el penalizador habitual por Disparos múltiples.



RONINS (15 puntos por miniatura)

A lo largo de Nippon existe la figura del ronin: samuráis que por varios motivos no sirven a un señor. Estos samuráis exiliados viajan incesantes, desprendiéndose de sus armaduras militares, acompañados tan solo por su katana y una habilidad extraordinaria con esta en busca de rivales dignos o de una muerte honorable para recuperar su honor perdido.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ronin	4	5	4	4	3	1	3	1	8
Ronin veterano	4	5	4	4	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Katana.

Opciones: Pueden equiparse con Arco (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Ronin Veterano (+8 puntos) y a otro en Músico (+8 puntos).

Reglas especiales: Hostigadores, Vanguardia, Samurai, Inmunes a Miedo, Esquiva (5+).

Técnicas de combate: Los Ronin conocen muchas técnicas especiales de combate, que usan con extrema habilidad. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo pueden elegir una de las técnicas de combate que durará hasta el final de la fase de combate cuerpo a cuerpo. No pueden elegir la misma técnica de combate en dos fases de combate cuerpo a cuerpo consecutivas.

- La ira del cielo: Los ronin obtienen la regla especial Golpe letal.
- Fluir como el agua: Los ronin obtienen un +1 a las tiradas de Esquiva (hasta un máximo de 3+).
- Viento afilado: Los ronin obtienen +1A.



MONJES VIMTOISTAS (14 puntos por miniatura)

Los monjes vimtoistas son monjes guerreros que dominan las artes marciales con gran maestría. Bendecidos con el poder del Sol Divino, luchan contra los horrores sobrenaturales para desterrarlos allí de donde vengan.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Monje	4	4	4	4	3	1	3	1	8
Monje veterano	4	4	4	4	3	1	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Alabarda y Armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con Arco largo (+3 puntos por miniatura) o con Arcabuz (+3 puntos por miniatura). Pueden equiparse con Armadura pesada (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Monje veterano (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en Músico (+6 puntos). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Monje veterano puede elegir un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Inmunes a Psicología, Ataques Mágicos.

Don del Sol Divino: *Los monjes vimtoistas cuentan con la protección mágica del Sol.* Los Monjes Vimtoistas tienen una tirada de salvación especial de 6+ que se ve incrementada a 4+ contra Ataques mágicos.

Bendición de los Kami: *Los monjes Vimto rezan a los Kami para que los bendigan.* Al inicio de la batalla, tras el despliegue, puedes elegir uno de los siguientes Kami para que los monjes le recen, obteniendo la habilidad indicada durante toda la batalla:

-Kami de la furia celestial: Los monjes obtienen Odio (No muertos y demonios) y repiten los resultados de 1 para herir contra no muertos y demonios.

-Kami del sendero marcial: Los monjes obtienen un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra oponentes con HA5 ó superior.

-Kami de la venganza sagrada: Cada herida causada en combate cuerpo a cuerpo por los monjes genera un ataque adicional que se resuelve inmediatamente; estos ataques no generan nuevos ataques.



NINJA (15 puntos por miniatura)

Los Ninja son un grupo de mercenarios normalmente de clase social baja entrenados para misiones que los samuráis, por su ideales, no podrían llevar a cabo. Entre las misiones de los ninja se encuentra el asesinato, el espionaje, el sabotaje, el reconocimiento y guerra de guerrillas. Su misión es desestabilizar al ejército enemigo, obtener información vital de la posición de sus tropas o lograr una ventaja importante que pueda ser decisiva en el campo de batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ninja	4	4	4	3	3	1	4	1	8
Ninja veterano	4	4	5	3	3	1	4	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Dos armas de mano, Estrellas arrojadas y Armadura ligera.

Opciones: Pueden envenenar sus armas (+2 puntos por miniatura) obteniendo Ataques Envenenados en sus armas, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Una unidad en tu ejército puede ganar la regla especial Emboscada (+1 punto por miniatura). En un gran ejército hasta 2 unidades podrán disponer de esta regla especial. Emboscada: Puedes decidir desplegar de manera especial a los Ninjas. Si lo haces, las unidades de Ninjas no se desplegarán en el campo de batalla al inicio de la partida, sino que se mantendrán como Refuerzos (consulta el Reglamento de Warhammer Reforged). Las unidades que emboscan pueden entrar al campo de batalla por cualquier borde del tablero.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Ninja Veterano (+10 pts)

Reglas especiales: Esquiva (5+), Esquiva (4+, sólo Ninja veterano), Exploradores, Hostigadores.

Ganchos de agarre: Los Ninja llevan estos ganchos para trepar. Los Ninjas tienen la regla especial Cruzar (Edificios). Los Ninja pueden entrar en un edificio sin ocupar, aun habiendo marchado, y pueden atravesar obstáculos impasables (como montañas y muros), aunque no podrán finalizar su movimiento en un elemento impasable. En asedios, cuentan como cuerda y garfio.

Bombas de Humo: Los Ninja tienen estos artefactos para desaparecer sin dejar rastro. Un solo uso. Al principio de cualquier fase de Combate en la que participe una unidad de Ninja, pueden elegir usar sus Bombas de Humo. Al principio del combate, si la unidad de ninjas supera un chequeo de iniciativa, podrá destrabarse del combate haciendo un movimiento de huida. Si superan el chequeo, realiza inmediatamente un movimiento de huida fuera de la secuencia habitual. Los enemigos no pueden perseguir a los ninjas que hayan usado la Bomba de Humo, tan sólo reformar si superan un chequeo de Liderazgo.



LANZACOHETES DE GUERRA (100 puntos)

Los Lanzacohetes de Guerra de Nippon son artefactos bélicos complejos, y tremendamente efectivos, muy utilizados por los militares nippones para causar el caos y la conmoción en las líneas enemigas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes					7				
Ashigaru (3)	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Tipo de tropa: Máquina de guerra (60x100mm)

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes con una dotación de 3 Guerreros Ashigaru.

Equipo: La dotación va equipada con Arma de mano y Armadura ligera.

Reglas especiales: El Lanzacohetes se considera una catapulta con la regla especial Poder de penetración. Si obtienes un resultado de problemas, utiliza la tabla del cañón.

Cartucho Atronador: *Los cohetes de Nippón estallan con un gran estrépito.* Toda unidad que haya sufrido un impacto del lanzacohetes tendrá que realizar un chequeo de Liderazgo. Si falla el chequeo, la unidad quedará desorientada debido al sonido de la fuerte explosión y no podrá marchar ni cargar durante su próximo turno.

YOKAIS MENORES (22 puntos por peana)

En ocasiones, los generales Nippones pueden reunir a varios Yokais para luchar y defender las tierras de Nippon. Los Yokai una especie de monstruos demoníacos de muchas formas diferentes: algunos tienen forma animal, otros forma humana incluso hay que tienen forma de objetos cotidianos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Yokais menores	6	3	0	2	2	4	3	1D6	5

Tipo de tropa: Enjambre (40x40mm)

Tamaño de la unidad: 2-6

Equipo: Colmillos, garras y palos (se consideran arma de mano).

Reglas especiales: Yokai, Hostigadores, Ataques envenenados, Ataques aleatorios (1D6).

ONIS (44 puntos por miniatura)

Los Oni son un tipo de Yokai de gran tamaño de aspecto entre un demonio y un ogro. Su fuerza es legendaria, así como su voracidad: se deleitan devorando carne humana. Pese a eso, los Oni pueden llegar a ayudar a los Nippones en tiempos de necesidad: armados con un kanabo (un garrote de hierro) aplastarán a todo aquel que se cruce en su camino.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oni	6	4	3	4	4	3	2	3	7
Oni Bruto	6	4	3	4	4	3	2	4	7

Tipo de tropa: Infantería monstruosa (40x40mm)

Tamaño de la unidad: 2-8

Equipo: Arma a dos manos.

Grupo de Mando: Puedes convertir a uno en Oni Bruto (+8 pts)

Reglas especiales: Yokai, Furia Asesina.

Arremetida: Los Oni son enormes y voluminosos, y son muy peligrosos cuando se abalanzan sobre el enemigo a gran velocidad. Si una unidad con esta regla especial obtiene algún resultado de 5 ó 6 en su tirada de carga, cada uno de sus componentes obtendrá hasta el final del turno la regla especial Impactos por carga (I.).



TENGU (16 puntos por miniatura)

Estos peculiares seres mitad pájaro mitad hombre, viven aislados en la montaña, meditando y dando consejo a los monjes de Nippon. Ante grandes amenazas, descienden de las montañas en un vuelo vertiginoso para acabar con los enemigos de Nippon.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tengu	4	4	0	4	3	1	5	1	8
Sabio de las Montañas	4	4	0	4	3	1	5	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Katana.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Sabio de las Montañas (+6 puntos). Puede portar un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Yokai, Hostigadores, Volar.

Uno con el viento: *Los Tengu son conocidos por su velocidad.* La unidad de Tengu podrá declarar huir como reacción a una carga pese a ser Inmunes a psicología; se reagruparán automáticamente al final de su movimiento de huida.

UNIDADES SINGULARES

CAÑÓN NIPPON (110 puntos cada uno)

La pólvora es un material relativamente desconocido para los nipones, pero desde que llegó a sus costas de mano de los mercantes catayanos, se ha convertido en esencial para los ejércitos de Nippón. Con la llegada a Nippón de esta avanzada tecnología bélica, el Cañón comenzó a formar parte de cada ejército de la nación, igualando la balanza.

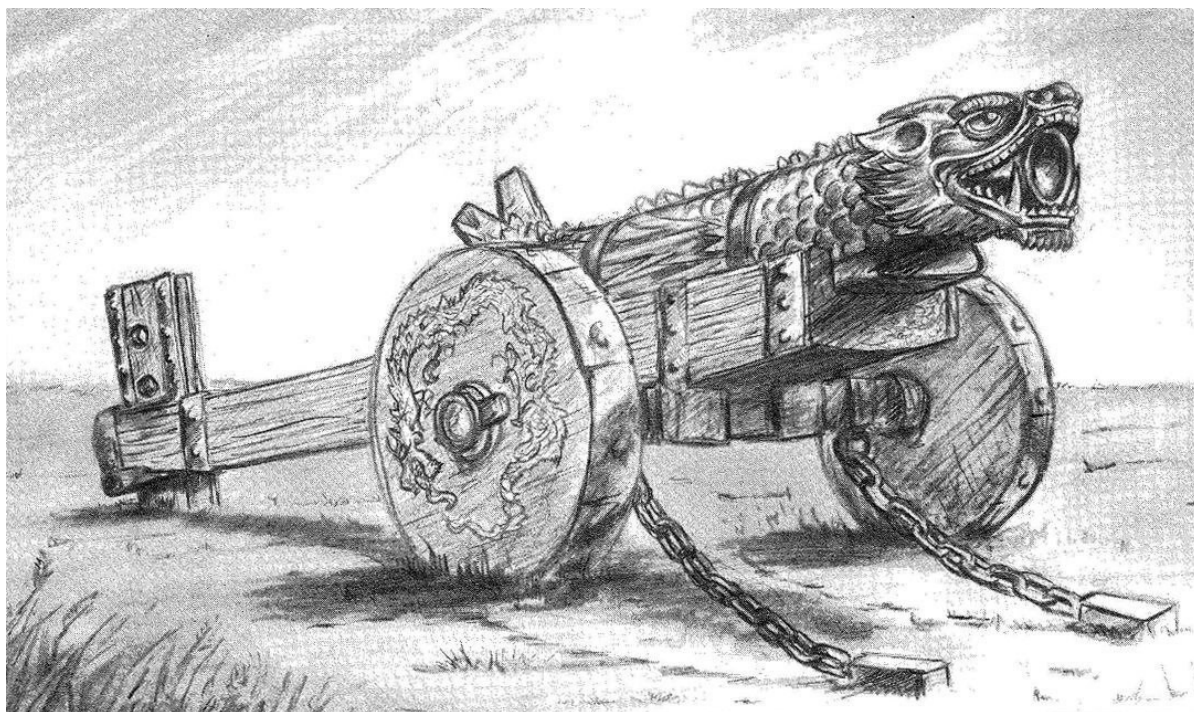
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón					7				
Ashigaru (3)	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Tipo de tropa: Máquina de guerra (60x100mm)

Tamaño de la unidad: 1 Cañón con una dotación de 3 Guerreros Ashigaru.

Equipo: La dotación va equipada con Arma de mano y Armadura ligera.

Reglas especiales: El Cañón Nippon se considera un cañón que puede estimar hasta 12 dados.



PROTECTORES DEL TEMPLO (80 puntos por miniatura)

Los denominados Perros del Templo son enormes estatuas guardianas de piedra que vigilan las entradas de los templos en las tierras de Nippón y Catai. En tiempos de guerra, el poder de los dioses del templo se canaliza en las estatuas para animarlas y dotarlas de vida. Se considera un gran honor cabalgar sobre este animal divino, pues es una indicación de que su jinete cuenta con el favor de los dioses.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Protector del Templo	4	5	4	4	3	1	4	1	8
Gran Protector	4	5	4	4	3	1	4	2	8
Perro del Templo	6	4	0	5	5	3	2	3	6

Tipo de tropa: Caballería Monstruosa (50x50mm)

Tamaño de la unidad: 2-6

Montura: Perro del Templo.

Equipo: Mochi Yari, Katana y Armadura Pesada.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Gran Protector (+12 puntos), a otro en Portaestandarte (+12 puntos,) y a otro en Músico (+12 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Gran Protector puede portar un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai, Tozudo, Inmune a psicología, Impactos por carga (1, solo Perro del templo).

Piel de piedra: Los perros del templo son seres de piedra extremadamente resistentes. Los perros del templo proporcionan un bonificador de +3 a la tirada de salvación por armadura de su jinete, en lugar del +1 habitual por ser montura.

Montura Yokai: Los espíritus poseen a estas estatuas, animándolas. Pese a que el Perro del templo es Yokai, los Protectores del Templo no son Inestables, Inmunes a Veneno ni tienen Salvación por aura demoníaca. Sin embargo, se verán afectados por las reglas especiales, objetos mágicos y hechizos que afecten a Demonios (la Espada Matademonios o el hechizo Exorcismo de la Alta Magia, por ejemplo).



SHINIGAMIS (25 puntos por miniatura)

En tiempos de necesidad, los generales nippones hacen un oscuro trato con los espíritus de la muerte conocidos como Shinigami. Su voracidad y letalidad no tienen parangón, ya que se dicen que son la misma muerte, que se cobra la vida de los vivos como tributo a su ayuda.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Shinigami	6	4	0	4	3	2	3	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 3-12

Equipo: Katana.

Reglas especiales: No muertos, Hostigadores, Etéreos, Golpe Letal, Terror

Deuda Mortal: *El general que hace un pacto con los Shinigami le promete un número determinado de almas para saciar la voracidad de estos seres. Cada vez que los Shinigami siegan una vida se alimentan del alma del pobre mortal reduciendo la deuda de aquel que pactó con ellos. Cada vez que los Shinigamis causen una baja debido a la regla especial Golpe Letal, generarán puntos de Deuda. Según los puntos de Deuda que acumulen ganarán distintos poderes que son acumulativos:*

- Al llegar a 1 punto de Deuda, los Shinigami obtienen la regla especial Veloces.
- Al llegar a 3 puntos de Deuda, los Shinigami ganan +1F.
- Al llegar a 5 puntos de Deuda, los Shinigami causarán Golpe Letal con un resultado natural de 5 y 6 al herir.
- Al llegar a 7 puntos de Deuda, los Shinigami pueden repetir sus tiradas para herir fallidas.

Vinculados: *Si el individuo que los llamó a este mundo pasa al otro, los Shinigamis serán nuevamente libres. Los shinigamis son Tozudos si están dentro del radio de Presencia inspiradora del general del ejército. Si el general de tu ejército muere, el contrato con los Shinigami habrá acabado. Retira los shinigami como baja cuando esto ocurra.*

MIZUCHI (250 puntos)

Esta criatura legendaria es un esbelto dragón parecido a una serpiente. Este ser protege los ríos y lagos de Nippon de las amenazas de monstruos y malhechores y es como un Dios protector. En tiempos de necesidad acuden a la batalla para ayudar al pueblo y su presencia es considerada una señal de buen augurio.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mizuchi	6	6	0	6	6	6	3	6	8

Tipo de tropa: Monstruo (50x100mm)

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Garras (Arma de mano)

Reglas especiales: Flotar, Piel Escamosa (3+), Cruzar (Elementos Acuáticos), Yokai.

Guardián de las aguas: *Estos seres serpentinos tienen un vínculo especial con las aguas.* El Mizuchi obtiene cobertura pesada siempre que esté dentro o a 6" de un elemento acuático, incluso si está flotando. Adicionalmente, si un Mizuchi atraviesa durante su movimiento un elemento acuático (incluso si lo hace Flotando), dicho movimiento se puede incrementar en hasta 5".

Tromba de agua: *Estos seres pueden soltar un furioso torrente de agua.* El Mizuchi tiene un Arma de aliento que se resuelve con F4: cualquier unidad que sufra una o más heridas por este ataque tratará el terreno abierto como terreno difícil, el terreno difícil como muy difícil y el muy difícil como intransitable durante su siguiente fase de movimiento. Las miniaturas con las reglas especial Cruzar (elementos acuáticos), Volar o Flotar no se ven afectados por los efectos de terreno de este ataque.

0-1 KITSUNE (120 puntos)

Kitsune es el nombre que se le da a unos espíritus en forma de zorro. Estos espíritus son inteligentes y poseen habilidades mágicas las cuales se ven incrementadas con la edad y la adquisición de conocimientos. Estos seres están estrechamente relacionados con los Dioses de Nippon y son reverenciados como Dioses. Hay muchos que se dedican a proteger los bosques y aldeas de Nippon mientras que otros son traviesos y se dedican a gastar bromas para dar un escarmiento a aquellos que se lo merecen.

Tu ejército puede incluir un único Kitsune

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kitsune	9	5	5	4	4	3	7	3	10

Tipo de tropa: Bestia Monstruosa (40x40mm).

Tamaño de unidad: 1.

Equipo: Colmillos (arma de mano)

Reglas especiales: Yokai, Resistencia a la magia (2), Caballería rápida, Cruzar (todo tipo de terreno excepto intransitable y edificios), Hostigador.

Ser divino y protector: *Estos espíritus están estrechamente ligados con las deidades de Nippon. Su tirada de salvación por Aura demoníaca (debido a su regla especial Yokai) se verá incrementada a 4+ y podrá utilizarla incluso contra Ataques mágicos. Además, las unidades amigas a 6" o menos del Kitsune obtienen una tirada de salvación especial de 6+ o mejoran en un punto dicha tirada si la tuviesen (hasta un máximo de 4+); el efecto de varios Kitsunes no es acumulativo.*

Fuegos fatuos: *Alrededor del Kitsune, flotan unos fuegos fatuos que distraen a los enemigos que intentan atacarle. En ocasiones esos fuegos fatuos pueden ser arrojados a los enemigos. En cada fase de disparo propia el Kitsune puede seleccionar una unidad enemiga a 18" o menos de él: dicha unidad sufrirá ID6 impactos de F4 con reglas especiales Ataques sólo flamígeros y Ataques mágicos. Si el Kitsune está trabado en combate tan sólo podrá elegir a una unidad enemiga trabada con él en combate.*

Cambiaformas: *Los Kitsune tienen la habilidad de tomar cualquier forma, incluso la humana. No se podrá designar como objetivo de los disparos a un Kitsune a no ser que sea la unidad enemiga más cercana a la unidad que dispara.*

SANTUARIO DE LOS ESPÍRITUS (150 puntos)

Los Sacerdotes vimtoistas transportan este pequeño templo, que contiene los espíritus a los que rinden culto. Mediante sus oraciones, pueden liberar su poder mágico, para bendecir al ejército Nippon.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Porteador (4)	4	4	4	4			3	1	8
Monje veterano	4	4	4	4			3	2	8
Santuario				4	5	5			

Tipo de tropa: Carro (60x100mm)

Tamaño de la unidad: 1

Tripulación: Un Monje veterano.

Tirado por: 4 Porteadores.

Equipo: El Monje Veterano y los Porteadores van equipados con Alabarda.

Reglas especiales: Tirada de salvación por armadura 4+, Potencia de unidad 5, Inmune a Psicología, Ataques Mágicos, Resistencia Mágica (2), Tirada de salvación especial (4+).

Bendición de los Kami: *Los monjes Vimto rezan a los Kami para que los bendigan.* Al inicio de la batalla, tras el despliegue, puedes elegir uno de los siguientes Kami para que los monjes del santuario le recen, obteniendo la habilidad indicada durante toda la batalla:

- Kami de la furia celestial: Los monjes obtienen Odio (No muertos y demonios) y repiten los resultados de 1 para herir contra no muertos y demonios.
- Kami del sendero marcial: Los monjes obtienen un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra oponentes con HA5 ó superior.
- Kami de la venganza sagrada: Cada herida causada en combate cuerpo a cuerpo por los monjes genera un ataque adicional que se resuelve inmediatamente; estos ataques no generan nuevos ataques.

Cualquier unidad a la que se una el Santuario (ver a continuación) también obtiene esta regla especial. Ten en cuenta que si está unido a una unidad de monjes, deben escoger el mismo Kami que éstos.

El Santuario de los Espíritus unido a unidades: *Es un honor acompañar a un Santuario de los Espíritus a la batalla.* El santuario de los espíritus puede unirse, si se desea, a una unidad de Monjes Vimtoistas, Guerreros Ashigarus o Tiradores Ashigarus para lo cual debe seguir las reglas de personajes uniéndose a unidades. El santuario de los espíritus contará como las mismas miniaturas que ocuparían su posición a la hora de extrapolar el bonificador por filas de la unidad. Se considera un objetivo separado de su unidad a efectos de ser objetivo de disparos.

Acarreado al combate: *El Santuario es llevado sobre los hombros de cuatro fornidos monjes.* Pese a ser un Carro, el Santuario no es Veloz, aunque podrá marchar si está unido a una unidad. Causa ID3 impactos por carga en lugar del ID6 habitual de los Carros.

Liberar los espíritus: *El poder más grande del Santuario es canalizar y liberar el poder de lo espíritus.* El santuario de los espíritus puede usar su poder en tu fase de magia. Puedes usar un emblema por fase de magia. Elige un emblema de los presentados a continuación, el cual se resuelve como un Objeto portahechizos con nivel de energía 5. Si el Santuario está unido a una unidad de monjes vimtoistas de potencia de unidad 10 ó superior, puede utilizar hasta dos emblemas por fase de magia en lugar de sólo uno.

-Emblema del fuego: Daño directo. Elige una unidad enemiga a 24" o menos del Santuario de los Espíritus: la unidad sufre 2D6 impactos de F4 con las reglas especiales Ataques sólo flamígeros y Ataques mágicos.

-Emblema del viento: Potenciación. Elige una unidad amiga a 12" o menos del Santuario de los Espíritus: hasta el inicio de tu siguiente fase de magia los disparos contra la unidad afectada se resolverán con un penalizador de -2 en su tirada para impactar. Si el Santuario de los Espíritus forma parte de una unidad y se designa a sí mismo o a su unidad como objetivo de este poder, ambos se verán afectados por el emblema del Viento.

-Emblema del agua: Maldición. Elige una unidad enemiga a 18" o menos del santuario de los espíritus. Hasta el inicio de tu siguiente fase de magia dicha unidad considerará el terreno abierto como terreno difícil (las unidades con la regla especial Cruzar elementos acuáticos no se verán afectadas por este efecto), y debe repetir los resultados de 6 en sus tiradas de salvación por armadura. Las miniaturas con la regla especial Cruzar (elementos acuáticos) no se verán afectadas por los efectos de terreno.

-Emblema de la tierra: Potenciación. Elige una unidad amiga a 12" del santuario: la unidad obtiene +1R hasta la siguiente fase de magia de Nippon.

-Emblema del vacío: Potenciación. Elige una unidad amiga a 12" o menos del santuario de los espíritus: hasta el inicio de tu siguiente fase de magia la unidad afectada podrá repetir los resultados de 1 en sus tiradas para herir en combate cuerpo a cuerpo. Además, si la unidad elegida son Monjes Vimtoistas, el Santuario de los Espíritus o ambas si están formando una unidad, podrán repetir las tiradas para herir en combate cuerpo a cuerpo contra miniaturas con la regla especial Demonio o No muerto.



COMANDANTES

DAIMYO (110 puntos)

Por debajo del Emperador y del Shogun están los Daimyo: señores y señoras feudales de gran poder. Estos samurais han llegado a la cumbre de sus clanes poseedores de vastas extensiones de tierra que dirigen a sus ejércitos con puño de hierro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Daimyo	4	7	5	4	4	3	6	4	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20mm)

Equipo: Katana y Armadura Pesada.

Opciones: Puede equiparse con Yari (+2 puntos), Alabarda (+3 puntos), Arma a dos manos (+4 puntos) y/o Mochi Yari (sólo si va montado, +4 puntos). Puede equiparse con Arco largo (+3 puntos) o un Arcabuz (+3 puntos).

Montura: Puede montar uno de los siguientes: un Corcel de Guerra con Horo (+12 puntos), un Ki-rin (+40 puntos), un Perro del templo (+60 puntos) o un Mizuchi (+235 puntos). Si es el general del ejército puede ir acompañado por sus Hatamoto (+65 puntos).

Especial: Si el Daimyo monta en Corcel de guerra con Horo y lleva un Arco largo puede tener la regla especial Disciplina del arco (ver Caballería samurai). No puede aplicar esta regla si lleva un arco mágico.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta tres objetos mágicos; hasta uno de ellos puede ser una reliquia.

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai.



GRAN ONMYOJI (Gran Hechicero de Nippón) (145 puntos)

Los hechiceros que muestran más habilidades para controlar los vientos de magia son invitados a la corte del Emperador. Allí, pueden seguir perfeccionando su don para la magia. En las batallas más duras estos individuos usan los vientos de la magia para decantar la balanza a su favor.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Onmyoji	4	3	3	3	4	3	4	1	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+1 punto).

Magia: Es un hechicero de nivel de magia 3,. Puede aumentarse a nivel 4 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de uno (y sólo uno) de entre los siguientes saberes: Fuego, Luz, Cielos, Bestias o Vida.

Montura: Puede montar uno de los siguientes: un Corcel de Guerra (+12 puntos), un Ki-rin (+50 puntos), un Perro del templo (+60 puntos) o un Mizuchi (+235 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta tres objetos mágicos; hasta uno de ellos puede ser una reliquia.

Reglas Especiales: Apaciguar a los espíritus

HÉROES

TAISHO (70 puntos)

Los samurai con más capacidad táctica acaban conquistando las tierras y feudos. Se erigen como nobles, y disponen de pequeños ejércitos listos para ser movilizados. Los que se ganan la confianza del Daimyo se convierten en su mano derecha y tienen el privilegio y el gran honor de portar el estandarte de batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Taisho	4	6	5	4	4	2	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20)

Equipo: Katana y Armadura Pesada.

Opciones: Puede equiparse con Yari (+2 puntos), Alabarda (+3 puntos), Arma a dos manos (+3 puntos) y/o Mochi Yari (sólo si va montado, +4 puntos). Puede equiparse con Arco largo (+3 puntos) o con Arcabuz (+3 puntos).

Montura: Puede montar uno de los siguientes: un Corcel de Guerra con Horo (+12 puntos), un Ki-rin (+50 puntos) o un Perro del templo (+60 puntos). Si es el general del ejército puede ir acompañado por sus Hatamoto (+65 puntos).

Especial: Si el Taisho monta en Corcel de guerra con Horo y lleva un Arco largo puede tener la regla especial Disciplina del arco (ver Caballería samurai). No puede aplicar esta regla si lleva un arco mágico.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai.

Especial: estandarte de batalla. Uno de los Taisho del ejército puede llevar el estandarte de batalla (+25 puntos). Puede elegir un estandarte mágico (incluso una reliquia) como uno de sus objetos mágicos



ONMYOJI (Hechicero de Nippón) (65 puntos)

Los practicantes de los vientos de la magia Nippones utilizan los espíritus para ayudarle a canalizar su poder mágico. Suelen ser consejeros de los Taisho, o incluso de los Daimyo, y les acompañan en sus batallas junto con sus útiles hechizos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Onmyoji	4	3	3	3	3	2	3	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+1 punto).

Magia: Es un hechicero de nivel de magia 1. Puede aumentarse a nivel 2 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de uno (y sólo uno) de entre los siguientes saberes: Fuego, Luz, Cielos, Bestias o Vida.

Montura: Puede montar uno de los siguientes: un Corcel de Guerra (+12 puntos) o un Ki-rin (+55 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas Especiales: Apaciguar a los espíritus.



YAMABUSHI-VIMTO (80 puntos)

Los más eruditos monjes perfeccionan sus habilidades convirtiéndose en Yamasbui-Vimto. Estos místicos combatientes pueden derrotar a los más duros enemigos gracias a sus golpes mientras entonan mágicos sutras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Yamabushi-Vimto	4	5	4	4	4	2	5	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Alabarda y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con Arco largo (+3 puntos) o Arcabuz (+3 puntos). Puede cambiar su Armadura ligera por una Armadura pesada (+2 puntos).

Montura: Un único Yamabushi-Vimto del ejército puede elegir un Santuario de los espíritus como montura (+140 puntos); sustituye al Monje veterano.

Sutras: Un Yamabushi-Vimto conoce todos los sutras y puede lanzar uno de ellos por fase de magia propia con Nivel de energía 3.

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Inmune a Psicología, Ataques Mágicos.

Don del Sol Divino: *Los monjes vimtoistas cuentan con la protección mágica del Sol.* El Yamabushi-Vimto tiene una tirada de salvación especial de 6+ que se ve incrementada a 4+ contra Ataques mágicos.

Bendición de los Kami: *Los monjes Vimto rezan a los Kami para que los bendigan.* Al inicio de la batalla, tras el despliegue, puedes elegir uno de los siguientes Kami para que el Yamabushi-Vimto le rece, obteniendo la habilidad indicada durante toda la batalla. Si está unido a una unidad de monjes Vimtoístas o monta en un Santuario de los espíritus debe elegir el mismo Kami que éstos.

-Kami de la furia celestial: Los monjes obtienen Odio (No muertos y demonios) y repiten los resultados de 1 para herir contra no muertos y demonios.

-Kami del sendero marcial: Los monjes obtienen un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra oponentes con HA5 ó superior.

-Kami de la venganza sagrada: Cada herida causada en combate cuerpo a cuerpo por los monjes genera un ataque adicional que se resuelve inmediatamente; estos ataques no generan nuevos ataques.

SHUJINKOU RONIN (120 puntos)

Algunos Ronin perfeccionan sus habilidades, siendo dotados de una rapidez y destreza cuasi divinas. Estos Ronin suelen recorrer el mundo en busca de recuperar su honor o expiarse de un pasado turbulento. En ocasiones suelen ser los líderes de grupos de Ronin y suelen ser vistos por sus semejantes y el pueblo como héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Shujinkou Ronin	4	6	5	4	4	2	6	3	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20mm)

Equipo: Katana.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+4 puntos). Puede equiparse con Arco largo (+5 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos. No puede llevar armaduras mágicas.

Reglas especiales: Samurai, Inmune a miedo, Esquiva (4+), Hostigador.

Técnicas de combate: *Los Ronin conocen muchas técnicas especiales de combate, que usan con extrema habilidad.* Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo puede elegir una de las técnicas de combate que durará hasta el final de la fase de combate cuerpo a cuerpo. No puede elegir la misma técnica de combate en dos fases de combate cuerpo a cuerpo consecutivas. Si está unido a una unidad de Ronins debe elegir la misma técnica que el resto de su unidad.

- La ira del cielo: Los ronin obtienen la regla especial Golpe letal.
- Fluir como el agua: Los ronin obtienen un +1 a las tiradas de Esquiva (hasta un máximo de 3+).
- Viento afilado: Los ronin obtienen +1A.

Líder Ronin: *Pese a ser grandes guerreros, estos ronin están fuera de la estructura de mando militar de Nippón.* Un Shujinkou Ronin solo puede unirse a una unidad de Ronins, y nunca puede ser el general del ejército.

Espadachín consumado: *La maestría en el combate de estos guerreros no tiene parangón.* Al inicio de cada ronda de combate el Shujinkou Ronin puede elegir el modo de combate de su katana (en lugar de permanecer en el mismo modo todo el combate, como es habitual). Si se une a una unidad de Ronins éstos adquieren esta habilidad.



MAESTRO NINJA (75 puntos)

Los más sabios, letales y astutos ninja ostentan el título de maestro. Además de instruir a los demás ninjas, toman parte en las decisiones estratégicas y en las escaramuzas más peligrosas del ejército de Nippon. Algunos incluso llegan a poder utilizar el viento de Ulgu, el saber de las sombras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro Ninja	4	6	5	4	4	2	7	3	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20mm)

Equipo: Dos armas de mano, Estrellas Arrojadizas y Armadura ligera.

Opciones: Puede tener la regla Emboscada (+5 puntos, ver Ninjas).

Magia: Puede convertirse en hechicero de Nivel 1 por +40 pts. Puede elegir sus hechizos del Saber de las Sombras.

Especial: El Maestro ninja puede convertirse en Asesino (+35 puntos); puede elegir no desplegar junto con el resto del ejército: Puede empezar la partida oculto en una unidad de entre las siguientes: Guerreros ashigaru, Tiradores ashigaru, Piratas ashigaru o Ninjas. Anota en la lista de ejército en qué unidad va oculto el asesino. Si la unidad es eliminada o huye de la mesa antes de revelar al asesino, éste se retirará como baja con el resto de la unidad. No hay ningún otro modo de herir o matar al asesino antes de que éste sea revelado. Los Asesinos ocultos pueden ser revelados al comienzo de cualquier turno propio o al principio de cualquier fase de combate: el jugador de Nippon declara que su unidad tiene un asesino y lo coloca en la fila frontal de la unidad, como si el asesino fuese un personaje que se acaba de unir a la unidad.

Reglas especiales: Esquivar (4+), Ataques Envenenados, Hostigador, Explorador, Ganchos de agarre (ver Ninjas), Bombas de humo (ver Ninjas).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Solitario: *Estos maestros del sigilo no comandan ejércitos.* Un maestro ninja no puede ser el general del ejército, aunque tenga el valor de liderazgo más alto. No puede otorgar su liderazgo a la unidad al a que está unido, a no ser que sea una unidad de Ninjas.



0.1 ARTILLERO DE NIPPÓN (50 puntos)

La utilización de pólvora y otros artefactos explosivos requiere de mano experta, muy versada en el uso de estos peligrosos elementos. Y es gracias a los artilleros que los ejércitos de Nippón pueden combatir en igualdad de condiciones con la vecina Catai y los saqueadores Elfos Oscuros, disparando una lluvia de plomo y pólvora sobre sus tropas. Esta profesión es muy apreciada por los escalafones inferiores del ejército, pues suma un gran prestigio. Los artilleros deben dirigir personalmente a los cañones, supervisar su estado y mantenimiento. Su presencia es muy requerida, especialmente en las flotas Nipponas, donde la artillería es totalmente esencial.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Artillero de Nippón	4	3	4	3	3	2	3	1	7

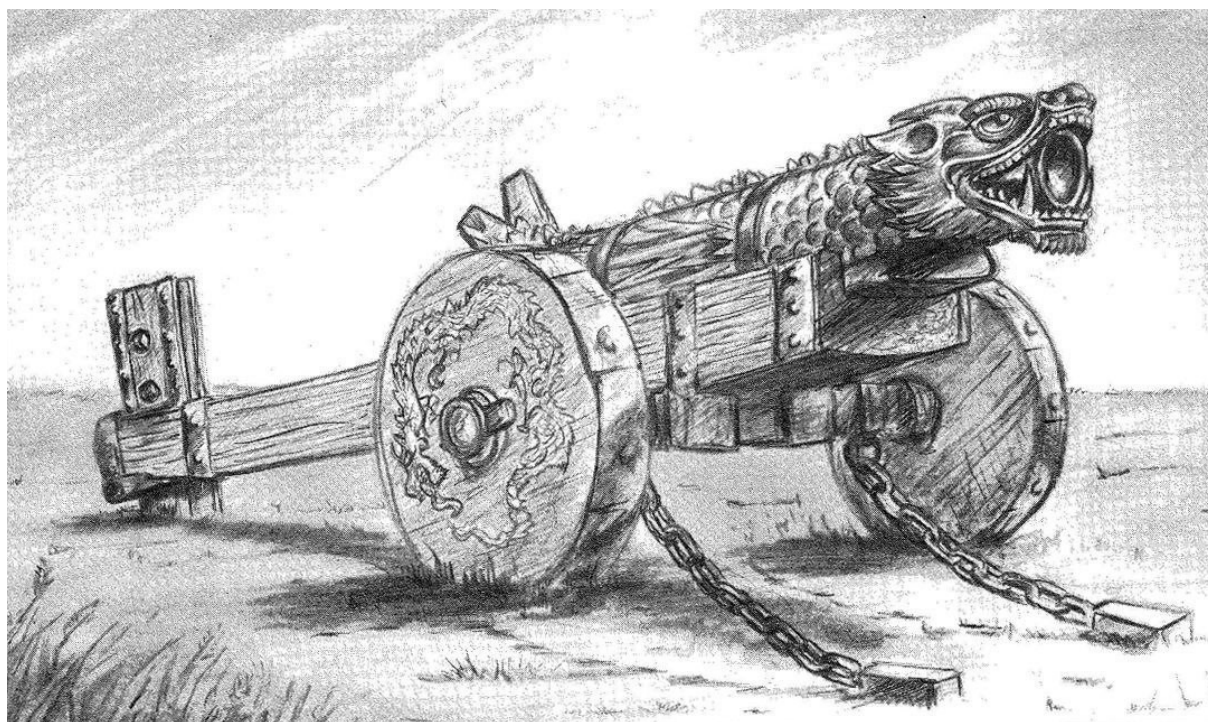
Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje).

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera y Arcabuz.

Opciones: Puede sustituir su Armadura ligera por Armadura pesada (+2 puntos).

Reglas especiales:

Maestro artillero: *Los artilleros son expertos en el manejo y reparación de las máquinas de guerra. Una vez por fase de disparo, puede seleccionar una máquina de guerra amiga a 6" o menos de él. Esa máquina podrá repetir la tirada de un dado de artillería en el caso del Cañon Nippón o un dado de dispersión en el Lanzacohetes de guerra.*



BUSHI-ONI (80 puntos)

Un Bushi-Oni es la manera que tienen los Nippones al referirse a aquellos Yokais que lideran a grupos de sus semejantes. No hay dos Bushi-Oni iguales, cada uno tiene su comportamiento y carácter. A muchos generales les gusta contar con sus servicios ya que en el campo de batalla son grandes guerreros con habilidades sobrenaturales

Puedes incluir un Bushi-Oni por cada unidad de Yokais menores, Onis y Tengu de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bushi-Oni	4	6	4	4	4	2	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje).

Equipo: Arma de mano

Reglas especiales: Yokai.

Foco incorpóreo: *Como señores de los Yokai, estos seres aumentan su vinculación al mundo de los mortales. El Bushi-Oni y su unidad sufren una herida menos de las que le correspondería por perder un combate cuerpo a cuerpo por su regla especial Inestables.*

ESPECIAL: LÍDER DE LOS YOKAI

Los Bushi-Oni suelen aparecerse siempre en compañía de sus hermanos menores, los Yokai, y los acompañan a la batalla adoptando una forma similar a la de éstos. Un Bushi-Oni no puede ser el general del ejército. Además, un Bushi-Oni debe seleccionar una de las siguientes mejoras, al coste en puntos indicado

Pastor Yokai (+20 puntos)

Los Bushi-Oni que marchan con los Yokais menores siempre lo hacen tocando algún instrumento que hace que éstos se diviertan y bailen a su alrededor. Cambia la peana a 40x40mm y su tipo de tropa a Enjambre. Deberá unirse a una unidad de Yokais menores y no podrá abandonarla. Incrementa sus atributo de H en dos. En combate cuerpo a cuerpo obtendrá ID6 ataques adicionales de HA3 F2 y la regla especial Ataques envenenados. Los Yokais menores a los que se una podrán repetir las tiradas para impactar y herir de I. Cuenta como músico.

Líder de los Tengu (+20 puntos)

Este Bushi-Oni tiene la apariencia de un Tengu y bajo su mando parece que los Tengu son aún más veloces. El Bushi-Oni está equipado con Katana y tiene las reglas especiales Volar y Uno con el viento. Deberá unirse a una unidad de Tengu y no podrá abandonarla. Además, él y la unidad de Tengu a la que se una podrán repetir las tiradas para cargar y perseguir.

Bruto Oni (+50 puntos)

Este Bushi-Oni es brutalmente feroz y suele dirigir a los Oni con mano de hierro. El Bushi-Oni deberá utilizar una peana de 40x40mm y cambia su tipo de tropa a Infantería Monstruosa. Deberá unirse a una unidad de Oni y no podrá abandonarla. Está equipado con arma a dos manos. Incrementa su atributo de H y A en 2 y en 1 el de F. Gana las reglas especiales Furia Asesina y Arremetida. Cuenta como un portaestandarte.

0-1 Solitario (+130 puntos)

Estos Bushi-Oni tienen el aspecto de una persona normal y corriente pero que su aspecto no te engañe ya que son considerados los más poderosos y a la vez los más peligrosos. Solo en momentos de gran necesidad se pacta con uno de ellos. En batalla adoptan su auténtica forma que suele ser un monstruo enorme en forma de animal o demonio humanoide sembrando la muerte allá por donde pasa liderando al resto de Yokais del campo de batalla. Cambia su perfil por el siguiente

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Solitario	7	6	0	6	5	5	6	5	10

Cambia la peana a 50x50mm y cambia su tipo de tropa a Monstruo.

Reglas especiales: Yokai, Veloz.

Ser infernal: *Estos enormes seres son muy poderosos, y es muy difícil desterrarlos.* Su tirada de salvación por Aura demoníaca se incrementa a 4+ y podrá usarla contra ataques mágicos. Además, todas las unidades amigas y enemigas a 8" o menos de él verán reducido en 1 punto su atributo de Liderazgo. Esta habilidad no afecta a miniaturas con la regla especial Yokai.

Gran foco incorpóreo: *Alrededor de un Solitario, el vínculo de los Yokai con el mundo de los mortales se fortalece.* Todas las unidades Yoka a 12" o menos del Bushi-Oni Solitario sufren una herida menos de las que le correspondería por perder un combate cuerpo a cuerpo por su regla especial Inestables. Además, tiene la regla especial Presencia inspiradora con un radio de 12" que sólo afecta a los Yokai.

Convocar a los Yokai: *La presencia de un Solitario hace que los espíritus se congreguen en torno a él.* Si tu ejército incluye un Solitario puedes incluir en tu ejército una unidad de Yokai menores como opción de Unidad básica.

MONTURAS DE LOS PERSONAJES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballo de guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5
Hatamoto	4	5	4	4			4	4	8
Ki-rin	8	4	0	4	4	3	4	2	7
Perro del Templo	6	4	0	5	5	3	2	3	6
Mizuchi	6	6	0	6	6	6	3	6	8

Caballo de Guerra: Bestia (25x50mm). Cambia el tipo del jinete a Caballería. Si el jinete tiene la regla especial Samurai, obtendrá la regla Caballería rápida.

Hatamoto: Infantería (palanquín, 60x40mm). Aumenta la Potencia de unidad de su jinete en +4. No cambia el tipo de montura de su jinete. Otorga un bonificador de +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (en lugar del +1 habitual), y una Herida adicional a éste. Los 4 Hatamoto están equipados con Katana. Además, obtiene un bonificador extraordinario de +1 al resultado del combate en los combates en los que participe.

Ki-rin: Bestia Monstruosa (40x40mm). Cambia el tipo del jinete a Caballería Monstruosa. Volar, Impactos por carga (1, se trata de un Ataque de rayos que se resuelve con F4), Nacido de la Tormenta (Ni el Ki-rin ni su jinete pueden ser heridos por Ataques de rayos), Yokai.

Perro del Templo: Bestia Monstruosa (50x75mm) Cambia el tipo del jinete a Caballería Monstruosa. Miedo, Impactos por carga 1, Piel de piedra (proporciona +3 a la tirada de salvación de su jinete en lugar del +1 habitual), Yokai.

Mizuchi: Monstruo (50x100mm). Flotar, Piel Escamosa (3+), Cruzar (Elementos Acuáticos), Yokai.

Guardián de las aguas: El Mizuchi obtiene cobertura pesada siempre que esté dentro o a 6" de un elemento acuático, incluso si está flotando. Adicionalmente, si un Mizuchi atraviesa durante su movimiento un elemento acuático (incluso si lo hace Flotando), dicho movimiento se puede incrementar en hasta 5".

Tromba de agua: El Mizuchi tiene un Arma de aliento que se resuelve con F4: cualquier unidad que sufra una o más heridas por este ataque tratará el terreno abierto como terreno difícil, el terreno difícil como muy difícil y el muy difícil como intransitable durante su siguiente fase de movimiento. Las miniaturas con las reglas especial Cruzar (elementos acuáticos), Volar o Flotar no se ven afectados por los efectos de terreno de este ataque.

Montura Yokai: Algunas monturas tienen la regla especial Yokai. Pese a eso, los personajes que elijan un Yokai como montura no son Inestables, Inmunes a Veneno ni tienen Salvación por aura demoníaca. Sin embargo, se verán afectados por las reglas especiales, objetos mágicos y hechizos que afecten a Demonios (la Espada Matademonios o el hechizo Exorcismo de la Alta Magia, por ejemplo).

ARMERÍA DE NIPPON

Katana: Estas espadas son el armamento predilecto por los Samurai, pueden asestar golpes muy rápidos o asestar potentes cortes. Se utilizan en combinación con una espada más corta denominada Wakizashi. La katana es un arma dual que tiene dos estilos de lucha. Al principio del combate puedes elegir de qué manera utilizarla.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Katana (a dos manos)	Combate	Usuario+1	Requiere ambas manos, +1 Iniciativa
Katana (con Wakizashi)	Combate	Usuario	Requiere ambas manos, +1 Iniciativa, +1 Ataque

Yari: Se trata de lanzas largas pensadas para esgrimirse a dos manos, sin llegar a la envergadura de una pica Tileana. Se trata de un arma con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Yari	Combate	Usuario	Requiere Ambas Manos, Luchar con filas adicionales (2, 1 en el turno de carga), Muro de Acero, Muralla afilada*

*Muralla afilada: Laas miniaturas equipadas con Yari duplican su valor de Iniciativa durante el turno en el que reciben una carga exitosa por su frontal (sólo si no estaban ya trabados en combate).

Mochi Yari: Los samurai montados usan esta varación del Yari, que les permite atacar rápidamente en la carga. Puedes usar el Mochi Yari solamente al realizar una carga. En fases de combate posteriores, debes usar otro armamento que dispongas.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Mochi Yari	Combate	Usuario+1	Ataque Rápido, +1 Ataque, Sólo se puede usar en el turno de carga.

Apurochi Tanegashima: Se tratan de un tipo de Tanegashima muy pequeño, compacto y con el cañón corto utilizado para los abordajes. Es un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Apurochi Tanegashima	12"	4	Poder de penetración

Horo: El Horo es una capa hinchable que envuelve a los Samurai protegiendo los costados y la espalda de proyectiles. Una miniatura equipada con Horo suman +1 a sus tiradas de salvación por armadura contra proyectiles.

SUTRAS

Los Sutas son similares a las Plegarias o Cánticos de otros ejércitos: e utilizan como un Objeto portahechizos con el nivel de energía indicado en el personaje que lo usa.

Sutra del corazón (Potenciación): Afecta al lanzador y su unidad. Las unidades enemigas en contacto con el Yamabushi- Vimto y su unidad perderán las reglas especiales Furia Asesina y Odio. Dura hasta la siguiente fase de magia de Nippon.

Sutra del destierro (Daño directo): Tira 1D6 por todas las miniaturas con las reglas especiales No muerto y/o Demonio a 2" de Yamabushi-Vimto: con un resultado de 4+ sufrirán una herida que no permite tirada de salvación por armadura. Se consideran ataques mágicos. Si hay algún personaje dentro de una unidad afectada por este sutra podrá hacer uso de la regla ¡cuidado, señor!

Sutra del desapego (Potenciación): Afecta al lanzador y su unidad y dura hasta la siguiente fase de magia de Nippon. Durante la duración de este sutra las unidades enemigas en contacto con Yamabushi-Vimto y su unidad considerarán todas las armas que no sean de mano como armas de mano. Además, no se podrá usar la regla parada. Si esas armas son armas mágicas tira 1D6: con un 6+ pasará a ser arma de mano mundana durante la duración del sutra.

Sutra de la iluminación (Potenciación): Afecta al lanzador y su unidad. Yamabushi-Vimto y su unidad tendrán un +1 a sus tiradas para impactar.

Sutra del loto (Potenciación): Las unidades enemigas en contacto con Yamabushi-Vimto y su unidad tendrán un penalizador de -1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad enemiga tiene la regla especial No muerto o Demonio impactará con resultados naturales de 6 sin tener en cuenta otros modificadores. Dura hasta la siguiente fase de magia de Nippón.

OBJETOS MÁGICOS DE NIPPON

ARMAS MÁGICAS

Zantetsuken (Reliquia, 75 puntos)

Esta legendaria espada es un gran misterio, pues se dice que aparece cuando su portador la necesita pero no la desea. Es capaz de cortar cualquier metal con un rápido tajo.

Katana. Los ataques efectuados con esta espada tienen un bonificador de +1 en sus tiradas para herir y no permiten tiradas de salvación por armadura.

Sakabato (Reliquia, 75 puntos)

Esta arma fue empuñada por el legendario samurai con una cicatriz en forma de cruz en su mejilla izquierda. Noble de corazón, este samurai atacaba con una velocidad jamás vista.

Katana. El portador aplica los dos estilos de la Katana simultáneamente pero su atributo de I será de 10. El portador gana la regla especial Esquiva (4+) y por cada resultado natural de 6 para impactar causará una herida automáticamente sin tirada de salvación por armadura. Si el portador se encuentra bajo el efecto del estandarte El corazón de la espada podrá repetir sus tiradas para herir fallidas. El portador perderá su armadura pesada y no podrá equiparse con armaduras mágicas.

Naginata Celestial (45 puntos)

Encantada por los monjes vimtoistas, la naginata celestial permite atacar con un aluvión de hierro a sus enemigos.

Alabarda. Impactos Múltiples (2). El portador obtendrá un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar contra miniaturas con la regla especial No muertos y/o Demonios. Si esta arma es empuñada por un Yamabushi-Vimto podrá añadir ID3 al valor de lanzamiento de los sutras que lance.

Colmillo de Dragón (40 puntos)

Esta espada está forjada con una aleación de un terrible dragón que desolaba las tierras nipponas. Su esgrimidor se hace más ágil a medida que se impone a los oponentes más débiles a él.

Katana. El portador obtiene un ataque adicional en su perfil por cada punto de Liderazgo básico que el portador supera al de cualquier enemigo peana con peana. Además, los ataques hechos con colmillo de dragón tendrán la regla especial Ataques flamígeros.

Filo del shinigami (35 puntos)

Un sabio samurai consiguió engañar a un shinigami, pudiendo arrebatarle su arma del mundo de los muertos. La esencia de muerte aún perdura en estos filos.

Katana. Los ataques efectuados con esta arma obtienen la regla Golpe Letal.

Seirei no ken (30 puntos)

Esta espada contiene un espíritu latente, que potencia los poderes mágicos de su propietario.

Armas emparejadas. Sólo Hechiceros. Los ataques efectuados con esta espada obtendrán un bonificador adicional de +1 a la Fuerza. Además, por cada herida causada a un enemigo usando esta espada, el portador generará un dado de energía o dispersión adicional durante la siguiente fase de magia.

Zanbato (35 puntos)

Esta gran arma fue diseñada para partir en dos a un jinete y su caballo.

Arma a dos manos. Poder de penetración. Contra miniaturas con potencia de unidad 2 o mayor los ataques se resolverán con un +1 adicional a la F (totalizando un +3F).

Hariken (35 puntos)

Esta arma parece un simple kusarigama (un arma que consiste en una hoz y al final de su empuñadura tiene una cadena con un peso al final de esta) pero esconde un tremendo poder gracias a unos sortilegios.

Armas emparejadas. Solo Maestro Ninja. Los enemigos que ataquen al portador tendrán un penalizador de -1 a su HA y los ataques efectuados con Hariken tendrán un +1 a sus tiradas para herir. Además, esta arma se puede utilizar como un arma de proyectiles con el siguiente perfil: alcance 6", F usuario +1 con las reglas especiales Arrojadiza y Disparo rápido. Este ataque de disparo se beneficia del +1 a las tiradas para herir.

Estrellas mortales (30 puntos)

Encantadas con magias arcanas, estas estrellas arrojadizas son mortales.

Estrellas arrojadizas. Tienen las reglas especiales Disparos múltiples (1D6+1) y Ataques envenenados; además, realizarán Ataques envenenados exitosos con resultados de 5+ en lugar de sólo con 6+ como es habitual.

Shi no ame (25 puntos)

Al disparar este arco, la flecha se divide en varias alcanzando a varios enemigos.

Arco largo. Este arco resuelve los disparos con F4 y tiene la regla especial Disparos múltiples (1D6). El portador ignorará el penalizador por Disparos múltiples.

Espada del honor (20 puntos)

Estos filos pertenecieron a un gran guerrero samurai, que luchó hasta su último aliento contra una invasión Skaven.

Katana. El portador podrá aplicar los dos estilos de la Katana simultáneamente, (es decir, obtendrá +1F, +1A y +1I al usar esta arma, independientemente de cómo use la katana). Si el portador se encuentra bajo el efecto del estandarte El corazón de la espada ganará un +1F y +1A adicional.

Arco de la Alianza (15 puntos)

Este arco es un regalo de los Altos Elfos a Nippon, por la ayuda que prestaron al luchar contra los incursores Druchii.

Arco largo. Tiene un alcance de 36" y la regla especial Poder de Penetración. Los disparos efectuados con este arco se resuelven con Fuerza 5.

Nichirin (3 puntos)

Forjada por hechiceros e imbuida de magia, esta arma está especialmente creada para enfrentarse a los demonios.

Katana.



ARMADURAS MÁGICAS

Armadura del Emperador (Reliquia, 50 puntos)

Esta armadura distintiva fue diseñado para La familia imperial y sus leales samurái de mayor rango.

Armadura Pesada. Otorga al usuario una salvación por armadura de 4+ y una tirada de salvación especial de 4+.

Armadura Dragón (50 puntos)

Manufacturada con las escamas de un dragón nippon, esta armadura permite resistir el más fuerte golpe.

Armadura pesada. La Armadura dragón proporciona una Tirada de salvación de 1+. El portador podrá repetir sus tiradas fallidas por armadura.

Yelmo estelar (35 puntos)

La leyenda dice que este yelmo fue forjado por un dios piadoso y entregado a una noble familia samurai.

Yelmo (Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador). Confiere a su portador una tirada de salvación especial de 5+.

Armadura del sol divino (35 puntos)

Esta armadura ha sido encantada por los magos vimtoistas, protegiendo de la magia a su portador.

Armadura Pesada. El portador obtiene la regla Resistencia Mágica (2) y una tirada de salvación especial de 5+ contra Ataques mágicos.

Rostro de la tormenta (30 puntos)

Los Tengu forjaron esta máscara, la cual invoca al poder de la tormenta para evitar cualquier ataque que se acerque a su portador.

Yelmo (Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador). Los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra el portador del Rostro de la tormenta se se resolverán con un -1 para impactarle.

Mempo demoníaco (30 puntos)

Esta máscara está encantada con espíritus de la muerte. Su mera presencia inquieta al corazón más valiente.

Yelmo (Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador). El portador causa Terror.

Mempo del señor del mar (20 puntos)

Un señor del río regaló a un samurai esta máscara, debido a respetar la naturaleza que rodeaba sus tierras.

Yelmo (Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador). El portador será Inmune a fuego. Además, el portador y su unidad obtendrán la regla especial Cruzar (elementos acuáticos).

TALISMANES

Collar de las Perlas nacaradas (Reliquia, 75 puntos)

Este collar bendecido por la diosa del mar protege a su portador y a todos los que lo rodean si son puros de corazón.

Proporciona la regla especial Regeneración (5+) al personaje y a la unidad a la que se una. Esta tirada no puede ser mejorada de ninguna manera.

Joya Ancestral (45 puntos)

Esta joya contiene un poderoso espíritu en su interior. Si el valor del portador flaquea, el espíritu intentará vengarse de su propietario, atacando su alma.

Solo personajes de infantería con la regla Samurai. Otorga al personaje una tirada de salvación especial de 4+. Si el portador pierde un combate, sufrirá una herida sin tirada de salvación de ningún tipo. (resuelve este efecto antes de realizar el chequeo de desmoralización).

Colgante Vimto (30 puntos)

Este colgante permite canalizar el poder de los monjes vimtoístas.

Solo Yamabushi-Vimto. Aumenta su tirada de salvación a 4+ contra ataques no mágicos. Una vez por partida puede utilizarse como un Arma de aliento de F4 con las reglas especiales Ataques solo flamígeros y Ataques mágicos.

Broche de la Oscuridad (25 puntos)

Encantado por rituales ninja, el poder de este Broche permite oscurecer la vista mágica.

Proporciona a su portador Resistencia Mágica (1). Además, si un hechizo, objeto mágico o habilidad obliga al jugador Nippón a revelar objetos mágicos u otra presencia "escondida" en cualquier unidad a 8" en la que se encuentre el portador, el jugador Nippón deberá revelar sólo la presencia de este broche; todo lo demás permanece oculto.

Símbolo de bronce (20 puntos)

Este símbolo, creado por los monjes vimtoístas, protege al portador de la magia y los espíritus malignos.

El portador obtiene una salvación especial de 5+ contra ataques mágicos, y la regla especial Resistencia mágica (1).

Cadenas de muerte (15 puntos)

Estas cadenas permiten al portador caminar por el mundo de los espíritus brevemente.

Un solo uso. El portador puede declarar usar las cadenas de muerte al principio de cualquier fase (propia o enemiga). Hasta el final del turno, el portador ganara la regla especial Etéreo.

ARTEFACTOS ARCANOS

Libro de los ancestros (Reliquia, 60 puntos)

Se dice que este libro fue un regalo de los Dioses al primer gran hechicero de Nippon.

El portador obtiene la regla especial Señor del Conocimiento (de uno de los 8 saberes básicos de la magia) y además generará un dado de energía o de dispersión en cada fase.

Libro oculto de Tsien-Tsin (Reliquia, 40 puntos)

Algunos sabios nippones veneran a Tsien-tsin, el dios de la intriga, en forma de secta. Sus acólitos aprenden hechizos desconocidos para la mayoría de los hechiceros de Nippon.

El portador genera un dado de energía adicional en sus fases de magia y puede elegir hechizos del Saber de Tzeentch. No obstante, si en los vientos de la magia del turno propio se obtiene un resultado de dobles, esa fase de magia el libro no generará el dado de energía adicional.

Vara del monte sagrado (40 puntos)

Tallado a partir de la rama de un árbol milenario ha sido encantada por hechiceros y bendecida por los monjes.

El portador obtendrá un +1 a sus intentos de lanzar y dispersar hechizos.

Orbe de Sombras (30 puntos)

La magia del orbe puede desatarse para envolver de sombras a los soldados, haciendo que los ataques enemigos fallen.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Contiene un hechizo de Potenciación que afecta a una unidad amiga a 12". La unidad obtendrá la regla Esquivar (6+). Si ya disponía de dicha regla, mejorará su regla de Esquiva en un punto.

Broche del Vacío (25 puntos)

Este broche contiene un poderoso sortilegio que libera visiones horribles en los enemigos del hechicero.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Contiene un hechizo de Maldición con un alcance de 24". La unidad afectada deberá realizar un chequeo de pánico inmediatamente con 3D6 y descartando el resultado más bajo.

Pergamino de Shyish (20 puntos)

Este rollo contiene los conocimientos para utilizar el poder de Shyish.

Solo Maestros ninjas. El portador debe elegir sus hechizos del saber de la Muerte y conocerá un hechizo adicional a su nivel de magia.

OBJETOS HECHIZADOS

Pergamino mortal (Reliquia, 45 puntos)

Este pergamino puede utilizarse para invocar a los espíritus de la muerte y pedirles que se cobren la vida de un individuo.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Contiene un hechizo de Daño Directo que toma como objetivo una miniatura enemiga a 18" o menos. La miniatura deberá superar un chequeo de Resistencia, de lo contrario sufrirá una herida sin tirada de salvación de ningún tipo. Deberá chequear Resistencia sucesivamente hasta superar el chequeo, sufriendo una herida si no lo supera.

Perla de dragón (25 puntos)

Esta sutil joya permite imitar cualquier objeto mágico que se le acerque.

Al comienzo de la fase de combate cuerpo a cuerpo, el portador puede transformar la Perla del Dragón en una réplica exacta de cualquier objeto mágico o rúnico que lleve un personaje enemigo en contacto peana con peana, reteniendo todas sus habilidades mientras permanezca en contacto. No podrá copiar objetos mágicos que sean reliquia ni tampoco objetos rúnicos con runas magistrales ni objetos rúnicos legendarios.

Abanico de Mando (30 puntos)

Este abanico ritual otorga un poder de mando sobrenatural, haciendo que los soldados cumplan instantáneamente las órdenes que indica su portador.

Proporciona a su portador +1 a su atributo de Liderazgo (hasta un máximo de 10). Además, todas las unidades amigas a 12" serán Inmunes a pánico.

Yapa Mala del Sol Divino (25 puntos)

Este colgante suele estar enroscado en uno de los brazos del Yamabushi-Vimto o como colgante ayudándole a canalizar y recitar los sutras.

Solo Yamabushi-Vimto. Puede lanzar un sutra adicional.

ESTANDARTES MÁGICOS

Estandarte del Emperador (Reliquia, 125 puntos)

Este estandarte contiene parte del poder del Emperador otorgando protección a sus guerreros.

Todas las unidades aliadas a 8" o menos del portador obtienen una tirada de salvación especial 5+ y Resistencia a la magia (I).

El corazón de la espada (Reliquia 55 puntos)

Este estandarte despierta el alma que alberga cada katana liberando su poder.

El portador y su unidad podrán aplicar los dos modos simultáneos de la Katana, es decir, obtendrá +1F, +1A y +1I al usar esta arma, independientemente de cómo use la katana.

Sashimono de las tinieblas (50 puntos)

Esta banderola infunde un reflejo tenebroso en las armaduras de los samurai, infligiendo el temor más profundo a sus enemigos.

El portador y su unidad ganan la regla especial Miedo. Además, los chequeos de miedo provocados por la unidad portadora se efectuarán con 3D6 y descartando el resultado más bajo.

Estandarte del Raijuu (50 puntos)

Este estandarte imbuye a los guerreros con la fuerza de la bestia del trueno.

El portador y su unidad obtendrán la regla especial Inmune a rayos. Adicionalmente, los resultados naturales de 6 en sus tiradas para impactar cuerpo a cuerpo se resolverán con la regla especial Ataques de rayo de F5.

Estandarte de los espíritus (50 puntos)

Aquellos bajo el influjo del estandarte se convierten en seres de otro mundo

El portador y la unidad tendrán las reglas especiales Aura demoníaca (5+) y Ataques mágicos.

Estandarte del honor (35 puntos)

La magia de este estandarte protege de una muerte deshonrosa por disparos a los guerreros bajo su protección.

La unidad obtiene una Tirada de Salvación Especial de (5+) contra proyectiles y proyectiles mágicos.

Estandarte del Arte Suave (25 puntos)

Este estandarte potencia las habilidades en las artes marciales de los miembros de su unidad para aprovechar los errores del rival y su fuerza para volverle en su contra.

En combate cuerpo a cuerpo, cualquier miniatura enemiga que obtenga un resultado de 1 para impactar contra el portador o su unidad recibirá un impacto automático con la fuerza con la que hizo el ataque y sus reglas especiales si las tuviese.

Sashimono de la Venganza (25 puntos)

Esta banderola ornamentada con dibujos de batallas navales recuerda la victoria Nippon sobre el ejército incursor Druchii.

La unidad obtendrá Odio (¡Todos los enemigos!). Además, contra unidades de Elfos Oscuros (incluyendo listas alternativas y libros alternativos) la unidad podrá repetir los resultados de 1 en sus tiradas para herir.

Estandarte de la armonía con el viento (25 puntos)

Las telas de este estandarte soplan una suave brisa que se convierte en fuertes ráfagas de aire cuando los proyectiles amenazan a su portador.

Los ataques de disparo efectuados contra la unidad tendrán un penalizar de -1 para impactar.

Estandarte de los pies ligeros (25 puntos)

Los encantamientos hacen más liviano a todo aquel que esté bajo su influjo.

Solo Ashigarus. La unidad gana +1M y la regla especial Veloz

Pabellón certero (25 puntos)

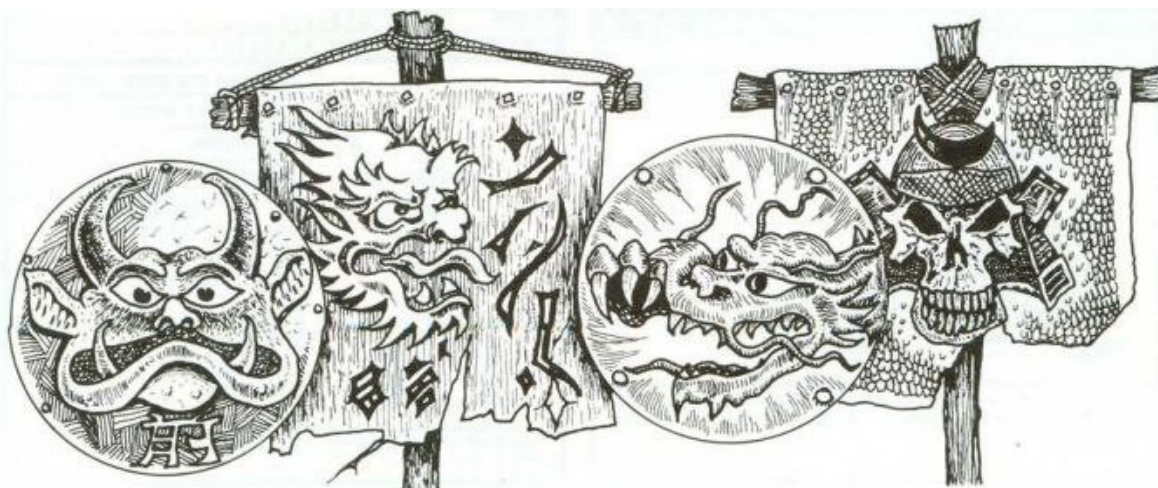
La magia que reside en este pabellón guía los proyectiles para acabar con los enemigos de Nippon.

Las tiradas para impactar de la unidad con un arma de proyectiles no podrá ser peor de 5+

Estandarte de los Kamikazes (20 puntos)

Este estandarte llena de fervor a la unidad que lo porta y no es de extrañar ver alguno de sus miembros abandonar sus filas cargados de explosivos para acabar con los enemigos del Emperador.

Solo Guerreros Ashigaru o Tiradores Ashigaru. La unidad será inmune a Pánico. Una vez por partida al inicio de una ronda de combate cuerpo a cuerpo puedes activar el efecto del Estandarte de los Kamikazes: retira un Ashigaru de tu unidad. La unidad enemiga recibe 1D6 impactos de F5. Las bajas causadas a la unidad enemiga (no así el Ashigaru retirado por el efecto del Estandarte de los Kamikaze) cuentan para la resolución del combate.



YOSIHMUNE, FORJADOR MÁGICO (160 puntos)

Hijo de una familia de herreros, con potencial para las artes mágicas desde que nació, Yoshimune siempre debatió por vivir una vida sencilla en la herrería o aprender la magia para acabar como consejero de Nippon. Sabiendo que ser hechicero es un privilegio y que sólo los individuos más excepcionales pueden serlo, se decantó por estudiar las artes mágicas. Por azar o por destino, un encuentro fortuito con unos mercaderes le hizo llegar un gran tomo que contenía el conocimiento para aprender extraños sortilegios que se relacionaban con el metal. El destino le había llevado ese libro, para mezclar su capacidad para la forja y la magia. Pasó sus años encantando y perfeccionando la tradición familiar de la herrería, junto a su entrenamiento mágico. En poco tiempo, los rumores sobre sus habilidades se extendieron y sus servicios contratados por diversos señores samurai.

Puedes incluir a la Yoshimune en un ejército de Nippon. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Yoshimune	4	4	3	4	3	2	4	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Yoshimune lucha con el material que él mismo ha forjado, las Katanas de Acero mágico. Se protege con la Armadura Liviana.

Magia: Yoshimune ha podido aprender el exótico saber del Metal. Es un hechicero de nivel 2 que selecciona sus hechizos del saber del metal.

Reglas especiales:

Forjador legendario: *La destreza de Yoshimune para forjar y encantar armas es reconocida en todo Nippon, y puede preparar las armas de los guerreros samurai que le encomiende un Señor Samurai.* Al principio de la batalla, antes del despliegue, selecciona una unidad con la regla especial Honor Ancestral. La unidad obtendrá las reglas especiales Ataques Mágicos y Poder de Penetración en sus ataques a cuerpo a cuerpo.

Objetos mágicos:

Katanas de Acero mágico (Arma mágica)

Las espadas forjadas por Yoshimune le ayudan en el combate, tanto al golpear como al protegerse.

Katana. Yoshimune puede repetir las tiradas fallidas para herir. Los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos a Yoshimune tienen un penalizador -1 a impactar.

Armadura Liviana (Armadura mágica)

La armadura creada por Yoshimune está adaptada para practicar la hechicería.

Armadura Pesada. Permite a Yoshimune lanzar hechizos pese a llevar armadura. Otorga una tirada de salvación especial de 5+.

HAHEN, MAESTRO NINJA ASESINO (280 puntos)

El ninja misterioso conocido como Hahen, tachado de leyenda por su sobrenatural longevidad, al cual nunca se le ha visto la cara. Muchos Nippones creen que la historia de Hahen es una creación por los Ninjas para causar temor en todos los habitantes de las islas, como un ente o espíritu que proporciona muerte en todo el territorio. Sin saber si Hahen es un ninja sobrenaturalmente longevo, o si es un título que se le otorga a alguien dentro del consejo ninja, la presencia de este pequeño y achaparrado ninja inquieta a todo aquel a quien ha podido cruzarse con él (probablemente, antes de morir a sus manos). Nunca mostrando su rostro y hablando muy poco fuera del entorno de los ninjas, se dice que toma importantes decisiones en el consejo del emperador. En combate, Hahen utiliza todas las técnicas del Ninjutsu que caracterizan a los ninjas, sumadas a una agilidad sobrehumana que contrastan enormemente con su aspecto inofensivo. Entre los ninjas, es muy apreciado, pues enseña técnicas de combate a aquellos que muestran muy buenas habilidades, sobre todo en el campo de la estrategia, además de hablar constantemente entre acertijos. Además, utiliza la magia de Ulgu a su favor para debilitar a sus enemigos antes de darles el golpe de gracia.

Puedes incluir a Hahen en un ejército de Nippón. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hahen	4	7	6	4	4	2	8	3	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Hahen lucha con sus Espadas de Sombras y Estrellas arrojadas. Además lleva Veneno secreto, un vial de Veneno negro y los Pergaminos secretos de Hahen.

Reglas Especiales: Hostigador, Explorador, Emboscada, Ninjutsu, Esquivar (4+), Ataques Envenenados, Solitario (sólo puede unirse a unidades de Ninjas), No Líder (No puede ser el general del ejército, aunque tenga el valor de Liderazgo más alto).

Agilidad sobrehumana: La velocidad y el pequeño tamaño de Hahen le permiten esquivar mejor los ataques dirigidos contra él. Hahen puede repetir los resultados de 1 en sus tiradas de Esquivar.

Veneno secreto de disformidad: Todos los ataques cuerpo a cuerpo y con proyectiles que realice Hahen tendrán la regla especial Ataques envenenados, además, este veneno sobrepasa la inmunidad a Veneno que otorgan las reglas especiales Demonio y No muerto.

Veneno negro: un solo uso. Las heridas causadas por el veneno negro tienen la regla especial Heridas múltiples (ID3). Puede usarse conjuntamente con el Veneno secreto.

Objetos mágicos:

Espadas de Sombras (Arma mágica)

Estas espadas crean unas sombras que protegen a Hahen de los ataques dirigidos contra él, haciendo que parezca una sombra viviente.

Armas emparejadas. Los resultados de 6 para impactar a Hahen en cuerpo a cuerpo deberán repetirse.

Pergaminos secretos de Hahen (objeto hechizado)

Hahen contiene un par de pergaminos que le permiten manipular y lanzar hechizos del saber de las Sombras y así acabar más fácilmente con sus enemigos.

Hahen posee dos pergaminos que se tratan de objetos portahechizos de nivel 3. Uno contiene el hechizo Miasma mística de Melkoth y el otro Atrofia gris del Saber de las sombras. Hahen puede utilizar ambos pergaminos en la fase de magia.

NASHITARO, AZOTE DE LOS DEMONIOS, EL GRAN HÉROE (245 puntos).

Hace muchos años vivía en Nippón una pareja de ancianos que no había tenido hijos. El hombre era leñador y su esposa le ayudaba en la tarea diaria recogiendo troncos y maderas. Un día salieron los dos al campo y mientras el hombre trabajaba, ella se acercó al río a lavar la ropa ¡Menuda sorpresa se llevó la buena mujer! Flotando sobre las aguas vio una enorme pera. Llamó a su marido y entre los dos, consiguieron llevarlo hasta la orilla. Si encontrar una pera gigante fue algo muy extraño, más raro fue lo que vieron dentro... Al abrirlo, de su interior salió un pequeño niño de tez blanca que sonriente les miraba con sus grandes ojos negros como el azabache. Los ancianos se pusieron muy contentos y se lo llevaron a casa. Le llamaron Nashitaro, pues, en el idioma de Nippón, Nashi significa pera.

Nashitaro creció muy sano y fuerte, más que el resto de los niños del pueblo. Con el tiempo se convirtió en un joven bondadoso al que todo el mundo quería y respetaba. Por aquellos años con frecuencia asaltaban la aldea unos demonios que ponían todo patas para arriba, robando todo lo que podían y atemorizando a sus habitantes. La tarde en que Nashitaro alcanzó la mayoría de edad, todos propusieron que fuera él quien salvara al pueblo de los molestos demonios.

– ¡Es un honor para mí! Iré a Onigashima, la Isla de los Demonios y les daré un buen escarmiento para que no vuelvan por aquí – dijo el joven mientras le ponían una armadura y le daban provisiones para unos días. Dispuesto a cumplir su misión cuanto antes salió del pueblo y tras varias horas caminando, el valiente Nashitaro se encontró con un perro.

- Hola Nashitaro... ¿A dónde vas? – le dijo el animal.*
- Voy a la isla de Onigashima a derrotar a los demonios.*
- ¿Me das algo de comer que tengo mucha hambre? – preguntó el can.*
- Claro que sí. Llevo bolitas de maíz... ¿Te vienes conmigo a la isla y me ayudas?*
- Sí... ¡iré contigo! – le respondió el perro agradecido.*

Al ratito, Nashitaro y el perro se cruzaron con un mono.

- Hola... ¿A dónde vais tan rápido?*
- Vamos a Onigashima a vencer a los demonios de la isla ¿Quieres venir con nosotros? Llevo ricas bolitas de maíz para todos. El mono aceptó y se unió al grupo a cambio de un poco de alimento.*

Poco después se les acercó un faisán.

- ¿A dónde os dirigís, amigos?*
- A Onigashima, a ver si conseguimos deshacernos de los demonios- afirmó Nashitaro.*
- Perfecto, me apunto a ayudaros – dijo el faisán con voz algo chillona. A cambio, Nashitaro compartió también con él su comida.*

Llegaron a la costa y el extraño cuarteto embarcó en un velero que les llevó hasta la isla. Cuando avistaron tierra, el faisán voló sobre ella para echar un vistazo y regresó a donde estaba el barco. – ¡Están todos dormidos! ¡Vamos, entremos! – gritó desde el aire a sus compañeros. Desembarcaron y se acercaron a la gran muralla tras la cual se refugiaban los demonios. El mono entró en acción y trepando por el alto muro de piedra, saltó hacia el otro lado y abrió la enorme puerta desde dentro. Bajo las órdenes de Nashitaro, todos irrumpieron gritando.

- ¡Eh, demonios, salid de vuestro escondite! ¡Dad la cara, no seáis cobardes!*

Los demonios, recién levantados de su larga siesta, se sorprendieron al ver al chico con los tres animales. Antes de que pudieran reaccionar, el perro empezó a morderles, el faisán a picotear sus cabezas y el mono a arañarles con sus fuertes uñas. Por mucho que los demonios quisieron defenderse, no tuvieron nada que hacer ante un equipo tan valiente y bien organizado.

- ¡Ay, ay! ¡Nos rendimos! ¡Dejadnos en paz, por favor! – suplicaban desesperados.
- ¡Sólo si prometéis dejar tranquila a la gente de mi aldea! – les gritó Nashitaro
- ¡No quiero que os acerquéis a ella nunca más!
- Sí, sí... ¡Haremos lo que tú digas! – bramaron los demonios sin fuerzas ya para defenderse.
- Está bien... ¡Pues ahora devolvednos todo lo que le habéis robado durante años a mi gente! Así lo hicieron.

Nashitaro y sus pintorescos amigos cargaron una carretilla con cientos de monedas y joyas que los demonios habían quitado a los habitantes de la aldea y se despidieron de la isla para siempre. Al llegar al pueblo, fue recibido como un héroe y compartió el éxito con sus nuevos y fieles amigos.

Puedes incluir a Nashitaro en un ejército de Nippón. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nashitaro	4	6	5	4	4	5	5	3	10

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

Equipo: Katana y Armadura pesada.

Reglas especiales: Indesmoralizable, Odio (Demonios), Esquivar (4+), Ataques mágicos, Potencia de unidad 4.

Escarmentar a los demonios: *Nashitaro nunca luchará junto a los demonios.* Si Nashitaro forma parte del ejército no podrá haber ninguna unidad de Onis en la lista de ejército.

El perro, el mono y el faisán: *Estos tres animales son los fieles amigos de Nashitaro que siempre le ayudarán.* Nashitaro utiliza una peana de 40x40mm junto a sus animales. Cada animal le otorga a Nashitaro una herida extra a su perfil (ya incluido) además de una regla especial:

El perro: otorga a Nashitaro ID6 ataques adicionales que se resuelven con HA 4, F5 e I8 con la regla especial Poder de penetración y Ataques mágicos.

El mono: Nashitaro puede repetir las tiradas fallidas de I cuando aplica la regla Esquivar.

El faisán: no se pueden desplegar Exploradores ni podrán hacerse emboscadas a I8" de Nashitaro. Además, al inicio de tu fase de magia, puedes seleccionar una unidad enemiga a I8" de Nashitaro. Esa unidad deberá revelar los objetos mágicos de la unidad y personajes, si hay asesinos, fanáticos, etc.

Objetos mágicos:

Bolitas de maíz (Objeto hechizado)

Estas deliciosas bolitas de maíz ayudan a Nashitaro y a sus amigos a no pasar hambre.

Un solo uso. Puede usarse al principio de cualquier fase propia o del enemigo. Restaura todas las heridas perdidas hasta el momento.

MOMOKU EL CIEGO (180 puntos)

Momoku es un vagabundo ciego que vive de lo que gana dando masajes y jugando a los dados. Pero bajo esta inofensiva apariencia se esconde un gran secreto: Momoku es un maestro espadachín que viaja por todos lados ayudando a las personas indefensas en busca de expiar su pasado.

Puedes incluirse a Momoku en un ejército de Nippón. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Momoku el ciego	4	7	0	4	4	2	6	4	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20mm)

Equipo: Momoku lucha con su katana, Tsugunai.

Reglas especiales: Samurai, Inmune a miedo, Esquiva (4+), Hostigador, Líder Ronin y Espadachín consumado (ver Shujinkou Ronin).

El ciego: Momoku, debido a su ceguera, no resulta fácilmente confundido. Momoku será inmune a penalizadores para impactar cuerpo a cuerpo dadas por habilidades, efectos de hechizos o dados por objetos mágicos.

Técnicas de combate sublimes: Momoku ha perfeccionado las técnicas de combate de los Ronin. Siguen las reglas de las Técnicas de combate de los Ronin excepto que éstas obtienen bonos adicionales porque los usa Momoku.

- La ira del cielo: los ataques se resuelven con Golpe letal con un 5+.
- Fluir como el agua: +1 a las tiradas de Esquiva (máximo 3+) y los enemigos tendrán un -1 a sus tiradas para impactar cuerpo a cuerpo contra Momoku.
- Viento afilado: +2A

Objetos mágicos

Tsugunai (arma mágica) Esta espada siempre ha acompañado a Momoku que ahora usa para expiar su pasado. Katana. Al atacar con este arma Momoku tiene un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar.

GOZOE TOMEN, PRIMERA TAISHO DE LOS EJÉRCITOS DEL SHOGUN (235 puntos)

Gozoe nació en el seno de un importante clan de samurais. Desde pequeña ha demostrado un talento innato para el manejo de la katana y del arco. Con el paso de los años creció y se ha convertido en una joven hermosa y, sobretudo, en una experta espadachina y gran tiradora. Se dice que Gozoe vale por mil hombres, dispuesta a confrontar un demonio o un dios, a caballo o a pie. Tal guerrera no ha pasado desapercibido y el Shogun la ha nombrado la primera Taisho del ejército de Nippon. Cuando la batalla es dura o de vital importancia siempre es Gozoe la primera en liderar las fuerzas del Shogun. Empuñando la poderosa Amaterasu Taika se lanza la primera al combate inspirando con su valentía a sus tropas.

Puedes incluir a Gozoe en un ejército de Nippon. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Héroes. Gozoe es la Portaestandarte de batalla del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gozoe Tomen	4	6	5	4	4	2	5	3	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20mm)

Equipo: Gozoe lucha con Amaterasu Taika y un Arco largo, y se protege con una Armadura Pesada. Además, porta el Colgante del Sol Divino y el Estandarte del Shogun.

Montura: Puede montar un Corcel de Guerra con Horo (+12 puntos)

Reglas especiales: Honor Ancestral, Samurai, Inmune a psicología, Disciplina del arco (Los disparos efectuados con su Arco largo tendrá la regla especial Disparos múltiples (ID3) que no sufren penalizador por los disparos múltiples.

Primera Taisho: *El renombre y la autoridad de Gozoe alcanzan todo Nippon.* El alcance de la regla especial ¡Ni un paso atrás! de Gozoe es de 18" en lugar de las 12" habituales.

Objetos mágicos

Amaterasu Taika (Arma mágica)

Esta legendaria katana ha pasado de generación en generación en la familia de Gozoe hasta que ella la ha heredado. Su filo encierra una llama de Amaterasu, un fuego de poder divino que lo consume todo, incluso las propias llamas. Solo su usuario puede detener este tremendo fuego.

Katana. Ataques flamígeros. Los ataques ignoran la tirada de salvación por armadura y la regla Inmune a ataques flamígeros y cualquier tirada de salvación que se otorguen contra Ataques flamígeros.

Colgante del Sol Divino (Talismán)

Este colgante fue regalado a Tomoe por parte del mismísimo Emperador Sol Divino cuando ascendió a primer Taisho.

Proporciona una tirada de salvación especial 5+ que se incrementa a 4+ contra ataques mágicos.

Estandarte del Shogun (Estandarte mágico, Reliquia)

Ondeando al viento, este estandarte sagrado proporciona a los guerreros un poder inigualable.

El portador y su unidad obtienen +1 Ataque durante el turno en el que carguen exitosamente al combate.

ROKU, EL MONJE MALDITO (210 puntos)

El joven monje Roku es un Yamabushi-Vimto de gran talento, afable e inteligente. Va peregrinando por todo Nippon ayudando a la gente necesitada y luchando contra demonios y no muertos para mandarlos al sitio del que pertenecen. Una fatídica noche. Roku estaba luchando contra un demonio de iridiscentes colores y cuando pensó que ya lo había desterrado el demonio pronunció unas palabras en la lengua de los demonios y consiguió realizarle una pequeña herida en la palma de la mano izquierda de Roku. Antes de desvanecerse, el demonio dijo una última frase: "En un año la oscuridad acabará contigo". Roku se quedó pensativo pero no por mucho tiempo, la herida que el demonio que hizo se transformó en un pequeño vórtice negro azabache que succionaba todo a su alrededor. Como pudo hizo contuvo el vórtice tapándolo con un trozo de su túnica y un yapa mala bendecido como parte de la contención. Ahora entendió las palabras de aquel pérfido ser. Roku empezó un viaje por todos los rincones del mundo buscando como romper el maleficio.

Puedes incluir a Roku en un ejército de Nippon. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Roku	4	5	4	4	4	2	5	2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Roku lucha con Akumaharai y se protege con una Armadura pesada.

Sutras: Roku conoce todos los sutras y puede lanzar dos de ellos por fase de magia propia con Nivel de energía 4.

Reglas especiales: Inmune a Psicología, Ataques Mágicos, Don del Sol Divino (ver Monjes Vimtoistas).

Bendición de los Kami: Roku ha obtenido la bendición de varios Kami a lo largo de su vida. Roku tiene la regla especial Bendición de los Kami (ver Yamabushi-Vinto); demás, Roku y cualquier unidad de monjes Vintoistas a la que se una obtendrán los beneficios de los 3 Kami simultáneamente, en lugar de tener que escoger uno al inicio de la batalla.

La maldición: Roku puede liberar el vórtice negro en un intento desesperado. Una vez por batalla, al principio de cualquier fase Roku puede quitar momentáneamente los sellos del vórtice negro para atacar a sus enemigos. Coloca la plantilla redonda pequeña en el frontal de la miniatura. Todas las miniaturas enemigas tocadas por la plantilla deberán hacer un chequeo de I, si no lo superan se retirarán como baja (el vórtice les ha absorbido). Acto seguido Roku sufrirá una herida sin tirada de salvación de ningún tipo. Cuando Roku sea retirado como baja sea por el motivo que sea, antes de retirar la miniatura coloca la plantilla redonda pequeña en el centro de la miniatura, todas las miniaturas (amigas y enemigas) deberán hacer un chequeo de I o serán retiradas como baja.

Objetos mágicos:

Akumaharai (Arma mágica)

Esta arma potencia los ataques de Roku y ayuda a expulsar a No muertos y Demonios con mayor fuerza.

Alabarda. Proporciona +1A y la regla especial Poder de penetración. Además, cuando lance el Sutra del destierro el alcance será de 3" en lugar de 2" y sufrirán heridas con un resultado de 3+.

KAMAKURA KENJI, GRAN SHOGUN DE NIPPÓN (275 puntos)

La leyenda de Kenji del clan Kamakura inspira a cualquier samurái de todo Nippón. Desde bien joven, demostró tener un gran carisma, táctica y estrategia en el campo de batalla. Todo esto sumado a una gran habilidad para la lucha y gran valentía pronto comenzó a ganar reputación en Nippon. Kenji siempre ha sido muy curioso y con ganas de vivir aventuras más allá de su tierra natal. Con el permiso de su padre y líder del clan Kamakura, Kamakura Kento, Kenji exploró las tierras más allá de las islas de Nippon como embajador del clan acompañado por su círculo más cercano de samurais.

En el tiempo que estuvo fuera Kenji aprendió mucho sobre otras culturas, estableció grandes relaciones de amistad, alianzas y tratados de comercio. Pero también tuvo que luchar contra muchos de los horrores que hay en el viejo mundo saliendo siempre airoso agrandando así su leyenda: repeler una emboscada Hobgoblin donde miles de estos astutos pieles verdes atacaron con una voracidad increíble, salvar un pequeño poblado de los temibles Elfos Oscuros que querían capturar a la población para esclavizarlos, derrotó a una expedición Kurgan entre muchas otras hazañas.

Al poco de volver a casa, el Shogun de entonces falleció y una violenta guerra civil estalló entre los señores de los grandes clanes por ganarse el derecho de que el Emperador Sol Divino les otorgue el título de Shogun. En la batalla de Chihiromisaki el clan Kamakura obtuvo una gran victoria pero Kamakura Kento falleció y esto hizo que Kenji se convirtiese en el nuevo líder sin oposición alguna. Durante el transcurso de la guerra el clan Kamakura fue ganando batalla tras batalla y gracias al gran liderazgo de Kenji se forjaron fuertes alianzas con otros clanes que lucharon bajo su estandarte llevándole a la victoria final en la batalla de Sekigahara tras la cual el Emperador le otorgó el título de Shogun.

A día de hoy Kenji dirige con honor al pueblo de Nippón convirtiéndolo en un país próspero gracias al comercio con las tierras fuera del archipiélago que una vez visitó. Pero no es de extrañar que cuando hay una contienda o campaña importante ver a Kenji Kamakura en el horizonte del campo de batalla al frente de su ejército porque Kenji no deja de ser un samurai.

Puedes incluir a Kamakura Kenji en un ejército de Nippón de al menos 3000 puntos. Kamakura deberá ser obligatoriamente el General del ejército. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kamakura Kenji	4	7	5	4	4	3	6	5	9

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Equipo: Kamakura lucha con Kamigami no ken y un Arco, y se protege con la Armadura del Honor.

Montura: Puede montar uno de los siguientes: un Corcel de Guerra con Horo (+12 puntos), un Ki-rin (+40 puntos), un Perro del templo (+60 puntos) o un Dragón Nippón (+235 puntos). Si lo desea puede ir acompañado por los Hatamoto del Shogun (+100 puntos). Sigue las reglas de Hatamoto excepto que proporcionará un +3 en lugar de un +2 a su tirada de salvación por armadura y que los portadores obtienen tanto +1F como +1A al utilizar cualquiera de los modos de ataque de la katana (en vez de +1F ó +1A).

Reglas especiales: Samurai, Honor ancestral, Inmune a psicología.

Shogun: *Como general de los ejércitos del Emperador, Kenji es muy respetado.* La regla Presencia inspiradora de Kamakura (por ser el general del ejército) tendrá un alcance de 18". Si monta en un Dragón Nippón el alcance será de 24".

Ídolo del honor: El honor y la destreza de Kenji no tienen parangón. Al luchar en desafíos Kamakura puede repetir las tiradas para impactar fallidas y los resultados de 1 en sus tiradas para herir.

Protección del Sol Divino: *Kamakura Kenji tiene las bendiciones del Sol Divino.* Kenji tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Objetos mágicos:

Kamigami no ken (Arma mágica, Reliquia)

Esta antigua katana fue un regalo de los Dioses y solo el Shogun puede empuñarla. Su poder es imparable.

Katana. Usa los dos estilos de lucha de la katana simultáneamente (obtiene tanto +IF como +IA al utilizar cualquiera de los modos de ataque de la katana, en vez de +IF ó +IA). Los impactos de este arma se resuelven con un +IF adicional y no permiten tirada de salvación por armadura.

Armadura del honor (Armadura mágica)

Esta armadura está imbuida por un ancestral poder, que protege a su portador de cualquier amenaza.

Kamakura Kenji es Inmune a veneno, y también es inmune a los efectos de la regla especial Golpe letal. Además, todos los impactos contr Kenji se resolverán con un penalizador de -1 a la Fuerza.

ALIANZAS

El ejército de Nippon es un Ejército del Orden.

Tiene la siguiente tabla de alianzas:

Hermanos de armas: Caledor, otros ejércitos de Nippon.

Aliados de batalla: Imperio, Altos elfos, Enanos, Bretonia, Kislev, Middenland, Cracia, Nuln, Karak Ocho Picos, Eataine, Chevaliers de Lyonesse.

Aliados circunstanciales: Nehekhar, Elfos silvanos, Ogros, Hombres lagarto, Mercenarios, Clan Dragón Sangriento (Expiación inmortal), Halflings de la Asamblea, Culto de los Matadores, Hobgoblins, Tierras del Sur, Rasetra, La Tierra Bendita, Marienburgo, Amazonas, Estalia, Norsca, Tribus Nórdicas, Enanos Norses, La Hueste Roja.

Aliados desesperados: Elfos oscuros, Valle de los Dinosaurios, Tumularios.

¡Ni en el fin de los tiempos! Orcos y Goblins, Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Skaven, Vampiros, No muertos, Enanos del Caos, Clan Skryre, Clan Dragón Sangriento, Goblins nocturnos, Kurgan, Clan Eshin, Clan Von Carstein, Goblins silvanos, Horda Troll, Machotez de Grimgor, Clan Strigoi, La Costa del Vampiro, Fimir, Legión demoníaca de Khorne, Legión Demoníaca de Slaanesh, Legión Demoníaca de Nurgle, Legión Demoníaca de Tzeentch, Clan Lahmia, Clan Moulder, Culto del Placer, Khainitas, Clan Pestilens, Clan Mors, Orcos salvajes, Espadas del Caos, Clan Necarca.

ExtraReforged: Arúspice (ExtraReforged 13).

Regimientos de Renombre: Matadores piratas de Drong el Largo, Caballeros de la Llama Purificadora, La Compañía Maldita, Los Incursores de Tichi-Huichi.