

## SPEARHEAD



# CIUDADES DE SIGMAR

## COMPAÑÍA CASTELITA

Este ejército de Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

### GENERAL

- ◆ Mariscal Adalid del Gremio Libre

### UNIDADES

- ◆ 5 Yelmoférreos del Gremio Libre
- ◆ 5 Yelmoférreos del Gremio Libre
- ◆ 5 Adalides del Gremio Libre
- ◆ 1 Gran Cañón Fundehierro



Aunque, en su núcleo, la doctrina táctica de los ejércitos mortales de Sigmar se basa en confiar en la potencia de fuego y las defensas profundas, hay momentos en los que los comandantes del Gremio libre deben ser más flexibles. En las ocasiones en las que el despliegue de un cuerpo de ejército completo no es viable, se usarán formaciones más pequeñas como la Compañía Castelita a fin de tomar terreno vital y defenderlo contra amenazas.

Liderados por un experimentado Mariscal Adalid que ha demostrado una particular adaptabilidad e iniciativa ante el enemigo, una Compañía Castelita se especializa en absorber la furia de un ataque enemigo antes de replicar con una devastadora estocada. Los Yelmoférreos del Gremio Libre forman un núcleo recio, avanzando con sus escudos interconectados y empleando su disciplina y su fe para mantener la línea contra los horrores que les ataquen. Tras haber desplegado este yunque, puede empezar el proceso de romper a los enemigos. Un Gran Cañón Fundehierro les lanza salvas de artillería devastadoras, mientras el Mariscal Adalid lidera una atronadora contracarga para barrerlos del campo de batalla. Los Adalides del Gremio Libre cantan himnos de batalla sigmaritas mientras aplastan a la oposición bajo las pezuñas de sus monturas de guerra o aplastan sus cráneos con martillos y mayales.

---

*“Apresuraos. Alzad vuestros escudos y vuestro espíritu. Nunca he perdido una batalla, y no tengo intención de empezar hoy.”*

– Mariscal Adalid Guillam Marcanrothe de Ganancia del Colono

---

## RASGOS DE BATALLA

◊ Una vez por ronda de batalla, Inicio de la ronda de batalla

**LA ORDEN DEL OFICARIO:** *Leyendo el flujo de la batalla, un líder del Gremio Libre da una consigna que puede inclinar la balanza a favor de los Sigmaritas.*

**Declara:** Designa una carta de táctica de batalla de tu mano y colócala boca abajo separada al lado de tus otras cartas de tácticas de batalla. La información de la carta sigue ocultándose a tu oponente pero debe quedar claro que la carta está separada. La carta permanece separada hasta que uses su orden o puntúes su táctica de batalla, tal como se describe abajo.

**Efecto:** Cuando uses la orden de esa carta, no se descarta sino que vuelve a tu mano. Tu oponente puede revisar la información en ella antes de devolverla a tu mano. La carta vuelve a ser una carta

de táctica de batalla normal, con la excepción de que no puedes usar su orden en la misma fase en que ha vuelto a tu mano.

Si no has usado la orden de la carta que has separado, aún puedes puntuar su táctica de batalla al final de tu turno de manera normal si cumples sus condiciones. En tal caso, descártala de manera normal. Si no has usado la orden ni has puntuado la táctica de batalla de la carta, vuelve automáticamente a tu mano al final de tu turno.

**Nota de diseño:** *Esta habilidad te permite usar una orden "gratis", pero debes elegir dicha orden al inicio de la ronda de batalla, así que será mejor que lo planifiques un poco!*



**HABILIDADES DE REGIMIENTO:** Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.



⚔ **Una vez por batalla, Tu fase de carga**

**¡CARGAD, POR SIGMAR!:** *Espada en alto, el Mariscal ordena a sus Adalides que carguen.*

**Efecto:** Las unidades **CABALLERÍA** amigas tienen **ATACAR PRIMERO** si han cargado en el mismo turno.

⚔ **Una vez por batalla, Fase de disparo enemiga**

**DISCIPLINA FUNDEHIERRO:** *Con nervios de acero, la tripulación del gran cañón se prepara para disparar a los enemigos que se le ciernen encima.*

**Declara:** Designa tu **Gran Cañón Fundehierro** para usar esta habilidad.

**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, puede usar la habilidad "Disparo" como si fuera tu fase de disparo.



**MEJORAS:** Da a tu general 1 de las siguientes mejoras.



🛡 **Una vez por batalla, Inicio de cualquier turno**

**FRASCO DE AGUA OSCURA LETHISIANA:** *Obtenida de las aguas de lago de la ciudad de Lethis, cuando se bebe un sorbo de esta poción, su líquido negro calma el cuerpo y la mente.*

**Efecto:** Cura (1D6) a tu general.

⚔ **Pasiva**

**ESPADA RELIQUIA:** *Blandida en incontables batallas, esta espada se mantiene tan afilada como el día que se forjó.*

**Efecto:** Suma 1 al atributo **Perforar de la Espada larga de forja magistral** de tu general.

🏴 **Final de cualquier turno**

**BRASERO DE LLAMAS SAGRADAS:** *La antorcha que porta este campeón simboliza la luz de la civilización siendo llevada hasta la oscuridad de las tierras salvajes, un acto sagrado que alienta a aquellos que marchan a su lado.*

**Declara:** Designa una unidad **Yelmoférreos del Gremio Libre** dentro de la zona de combate de tu general.

**Efecto:** Puedes devolver hasta 1D3 miniaturas muertas a esa unidad.

⚙ **Pasiva**

**ATISBO:** *Las caras destellantes de este pequeño fragmento de Mallus ofrecen fugaces atisbos del futuro.*



**Efecto:** Durante cada fase, puedes repetir 1 tirada para impactar, o 1 tirada para herir, o 1 tirada de salvación que hayas hecho para tu general.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# MARISCAL ADALID DEL GREMIO LIBRE



Todo Mariscal Adalid ha sido entrenado para ser valiente y agresivo, llevando la lucha hasta el enemigo cuando este se encuentra más débil. Estos jinetes guerreros son imparables cuando cargan al galope, adelantándose al resto de sus tropas para penetrar profundamente en las líneas enemigas haciendo colapsar sus líneas de batalla en un único y decidido ataque al tiempo que motivan a sus camaradas Sigmaritas para que se sumen a la batalla con energías llamadas a la acción. Si bien a menudo se ven obligados a llevar sobre sus hombros el peso de una Cruzada Portamaneer, son campeones inspiradores muy acostumbrados a liderar con el ejemplo.

|  ARMAS A DISTANCIA | Alc.    | Ataques | Impactar | Herir | Perforar | Daño        | Habilidad   |
|---|---------|---------|----------|-------|----------|-------------|-------------|
| Pistola Dragón  | 10"     | 2       | 3+       | 4+    | 1        | 1           | A bocajarro |
|  ARMAS DE COMBATE  | Ataques |         | Impactar | Herir | Perforar | Daño        | Habilidad   |
| Espada larga de forja magistral   | 5       |         | 3+       | 4+    | 1        | 2           | -           |
| Cascos de acero de Caballo de guerra  | 2       | 5+      | 3+       | -     | 1        | Acompañante |             |

## Tu fase de héroe

**COMANDANTE DECISIVO:** *Ante el enemigo que se acerca, los Mariscales del Gremio Libre emplean una contundente oratoria para inspirar a sus soldados a que se mantengan fuertes en nombre de Sigmar.*

**Declara:** Designa como blanco una unidad **Yelmoférreos del Gremio Libre** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad y tira un dado.

**Efecto:** Con 2+, elige una de las siguientes opciones:

**¡Arriba!** Si la unidad blanco no está trabada, puedes devolverle 1D3 miniaturas muertas.

**¡Sin cuartel!** Suma 3 a la puntuación de control de la unidad blanco hasta el inicio de tu siguiente turno.



CLAVES

HÉROE, CABALLERÍA

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## YELMOFÉRREOS DEL GREMIO LIBRE



|  ARMAS DE COMBATE | Ataques | Impactar | Herir | Perforar | Daño | Habilidad |
|--|---------|----------|-------|----------|------|-----------|
| Arma del Gremio Libre  | 2       | 4+       | 4+    | -        | 1    | -         |

### Tu fase de movimiento

**CONSAGRAR LA TIERRA:** *Gritando himnos sigmaritas, el Sacerdote de Batalla que acompaña a los Yelmoférreos limpia de la tierra la ponzoña del Caos y la consagra en nombre del Dios Rey.*

**Declara:** Si esta unidad está disputando un objetivo que controlas y que no está siendo disputado por ninguna miniatura enemiga, tira un dado.

**Efecto:** Con 3+, dicho objetivo es considerado por ti como **consagrado**. Las unidades amigas tienen **SALVAGUARDA (6+)** mientras estén disputando un objetivo que consideres consagrado. Si tu oponente gana el control de un objetivo que consideras consagrado, deja de estar consagrado para ti.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS

MOV.

5"

SALUD

1

4+

SALVACIÓN

1

CONTROL

Si bien los esforzados Yelmoférreos del Gremio Libre se ven a menudo superados en número por las miríadas de amenazas a las que deben hacer frente en cada misión para recuperar los reinos, tienen tres cosas a su favor: disciplina, una determinación valerosa y su fe en Sigmar. Con sus escudos entrelazados y sus voces unidas en una misma canción, resultan un oponente difícil incluso para los asesinos más experimentados. Los Sacerdotes de Batalla que les acompañan son expertos en reconsagrar aquellas tierras emponzoñadas por el Caos, así como en usar en su favor la energía innata de la tierra, aunque ello requiera el sacrificio de sus camaradas de armas.



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## ADALIDES DEL GREMIO LIBRE

MOV.

10"

SALUD 3 3+

1

CONTROL

SALVACIÓN

El campo de batalla tiembla cuando la caballería pesada de los Sigmaritas lanza su carga. Los Adalides del Gremio Libre no son meros jinetes de justa, sino hombres y mujeres encallecidos por amargas experiencias y decididos a descargar toda su furia sobre los enemigos del Dios Rey. Estos caballeros son más temibles cuando chocan contra el enemigo a toda velocidad, pero tampoco les resultan ajenas las brutales melés de desgaste en las que cada jinete y montura deben luchar durante muchas horas seguidas sin descanso.

| ARMAS DE COMBATE                     | Ataques | Impactar | Herir | Perforar | Daño | Habilidad       |
|--------------------------------------|---------|----------|-------|----------|------|-----------------|
| Arma de Adalid                       | 3       | 4+       | 4+    | 1        | 1    | Carga (+1 Daño) |
| Cascos de acero de caballo de guerra | 2       | 5+       | 3+    | -        | 1    | Acompañante     |

### ✘ Cualquier fase de carga

**CARGA DEVASTADORA:** *Tronando a través del campo de batalla, los Adalides ganan inercia antes de chocar contra las filas enemigas y arrollarlas a golpes de espada, hacha, martillo y mayal.*

**Declara:** Si esta unidad ha cargado esta fase, designa como blanco una unidad enemiga con la que esté trabada y tira un dado.

**Efecto:** Con 2+, inflige 1D3 daños mortales al blanco.



CLAVES

CABALLERÍA, REFUERZOS



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# GRAN CAÑÓN FUNDEHIERRO

MOV.

3"

SALUD 8

4+

SAVIACIÓN

2

CONTROL

Las descomunales piezas de artillería conocidas como Grandes Cañones Fundehierro actúan como bastiones de las formaciones Castelitas. La dotación, protegida por gruesos escudos de roble fijados a la parte delantera del arma, la recargan incansablemente para asegurarse de que las andanadas contra el enemigo no se detienen; y si dicho enemigo se les acerca demasiado, una buena descarga de metralla frenará en seco su carga de forma abrupta y devastadora.

| ARMAS A DISTANCIA                               | Alc.    | Ataques | Impactar | Herir | Perforar | Daño  | Habilidad |
|---|---------|---------|----------|-------|----------|-------|-----------|
| Gran cañón: bola de cañón                       | 24"     | 2       | 4+       | 2+    | 2        | 1D3+2 | -         |
| Gran cañón: metralla                            | 12"     | 5       | 3+       | 3+    | 1        | 2     | -         |
| ARMAS DE COMBATE                                | Ataques |         | Impactar | Herir | Perforar | Daño  | Habilidad |
| Herramientas y armas secundarias de la dotación | 2       |         | 4+       | 4+    | -        | 1     | -         |

## Pasiva

**MUNICIÓN VERSÁTIL:** *Los ingenieros del Arsenal Fundehierro han desarrollado diferentes tipos de munición para el Gran Cañón.*

**Efecto:** Siempre que esta unidad utilice una habilidad de **DISPARO**, elige **bola de cañón** o **metralla** para todos los ataques que realice con su gran cañón. La **bola de cañón** solo puede elegirse si esta unidad no ha usado una habilidad de **MOVIMIENTO** ese turno.



CLAVES

MÁQUINA DE GUERRA, REFUERZOS