

Incursores Fimir

Antiguas leyendas hablan de una raza extraña, que algunos calificarían de alienígena, obligada por el auge de la humanidad a esconderse para sobrevivir. Seres mitológicos, semidivinos, que se remontan a la época en que los Dioses caminaban por el mundo y donde reinaba el Caos en todas sus formas. Estas criaturas mitológicas monoculares, hijas del Caos, parecen haber llegado hasta nuestros días y aún pueblan el viejo mundo, aunque son muy reducidas en número y están en peligro de extinción.

Estas criaturas, conocidas como Fimir, señores de los pantanos y las brumas, lucharon durante siglos e intentaron resistir la invasión de la marea Skaven por el control de los pantanos brumosos. Una batalla perdida ya que los perniciosos y volubles poderes del Caos han dado la espalda a los antiguos Fimir.

Los anales y bestiarios que los describen se contradicen, ya que hay pocos testimonios oculares, pero parece que las apariciones de estos seres humanoides se concentran sobre todo en los pantanos más profundos e inhóspitos, ocultos a la vista de los demás por las brumas. Pantanos, ciénagas y páramos desolados, donde ninguna otra raza pondría un pie, acogen y protegen lo que queda del antiguo pueblo.

Las Crónicas Imperiales también informan de avistamientos en lugares como los alrededores de la ciudad portuaria de Marienburg, las Tierras Yermas, las marismas de Bretonia, y en los ducados de Mousillon y Quenelles. Sin embargo, parece que la mayor parte de esta raza se esconde en las nieblas perennes de Albion!

La sociedad de los Fimir ha permanecido inalterada a lo largo de los siglos y está organizada en pequeños clanes autónomos. Estos clanes trabajan de forma independiente y rara vez se alían. Cada Clan está gobernado por una matriarca, la Meargh, una profetisa que es también la única mujer del grupo, ya que sólo ella tiene la capacidad de procrear. Esta característica hace que sea venerada por todos los miembros del Clan. Cuando nace una nueva hembra, al alcanzar la madurez, se ve obligada a abandonar su clan para fundar uno nuevo en otro lugar.

La estructura jerárquica de los Fimir se divide en castas. En la cúspide se encuentran los Meargh, seguidos de los hechiceros Dirach, consagrados al Caos. Pero mientras que la matriarca rara vez abandona la fortaleza, los Dirach acompañan a los Fimir en sus incursiones.

Tanto los Meargh como los Dirach son fácilmente reconocibles por sus cuernos y su cola lisa. Por debajo de ellos están los Nobles, y su guardia

de élite compuesta por los Fimir Fianna, que dirigen militarmente el clan. Se distinguen por su equipamiento y sus signos tribales. Mientras que para los nobles la cola termina con una parte ósea afilada como una cuchilla, para los Fianna la cola termina con un poderoso garrote. A continuación vienen los Guerreros Fimir, el corazón de la banda, su signo distintivo es la protuberancia ósea al final de la cola, que utilizan como garrote. En la base de la sociedad están los Shearls, sin capacidad física para luchar. Constituyen la mano de obra, casi en condición de esclavitud. Los Fimir son tan estériles como la tierra que habitan, y por ello para sobrevivir se ven obligados a saquear comida y mujeres jóvenes en los asentamientos humanos cercanos. Pocas crónicas lo mencionan, pero algunas aldeas y tribus aisladas han llegado a pactar con estos seres, ofreciendo tributos para evitar saqueos y secuestros. Algunos hombres han llegado a la herejía, fundando cultos para venerar a los Fimir como si fueran deidades encarnadas. Pocos individuos de otras razas tienen el alma tan malvada o desquiciada como para buscar un acuerdo con los Fimir, aunque es real que cuando se habla de los Fimir, todo se vuelve posible.

Niebla mística

Cuando cazan, los clanes Fimir invocan un manto de niebla que los envuelve, actuando como escudo y protección, ya que incluso el más cálido de los rayos de sol que consigue posarse sobre los pantanos es capaz de debilitarlos y desorientarlos hasta el punto de aturdirlos. La niebla siempre ha sido el mejor aliado de los clanes Fimir, y los Dirach han conseguido fabricar talismanes de bronce y sangre capaces de generar una niebla mística allí donde los poderes del Meargh no pueden llegar.

Reglas especiales

Tamaño monstruoso: la mayoría de los Fimir, a excepción de los Fianna y los raros Gigantes Fimir, suelen tener el tamaño de orcos, sin embargo no es raro encontrarse con los de tamaño monstruoso. Con un extra de 50 coronas de oro, durante la creación de la banda, cualquier héroe puede convertirse en gigante, sumando con 2 heridas extra y la regla de "Objetivo Grande".

De la niebla: la niebla es el hábitat natural de los Fimir y no constituye un obstáculo para su visión o movimiento. De hecho, una banda de Fimir se siente más protegida allí. No sufren ninguna penalización generada por la Niebla.

Acuáticos: los Fimir son criaturas de los pantanos. Si se encuentran en terreno acuático, no sufren

penalizaciones al movimiento y se considera que están en cobertura.

Caminantes del pantano: los Fimir pueden moverse por cualquier terreno pantanoso y cenagoso sin penalizaciones.

Miedo: todos los Fimir son horribles y causan *Miedo*.

Estupidez: todos los Fimir, excepto los Daemon Fimirs, están aturdidos por la luz del sol y los dioses oscuros de la noche, y están sujetos a *Estupidez* a menos que estén protegidos por la Niebla, ya sea normal o mística.

Piel escamosa: todos los Fimir, gracias a sus gruesas escamas, tienen una salvación de armadura natural de 6+. Esta salvación de armadura no puede ser modificada mas allá de 6+ por los efectos de modificadores de fuerza o armas, pero cualquier efecto que anule las salvaciones de armadura si anula esta. Por ejemplo, una armadura ligera añade +1 a la salvación por armadura, al igual que un escudo.

Bestias ciclópeas: los héroes pueden volver a tirar en la tabla de heridas graves si el resultado es «Cegado de un ojo», si el segundo resultado es también «Cegado de un ojo» el guerrero queda permanentemente ciego.

Espadas de alquiler: sólo los aventureros más despiadados o desesperados se atreven a involucrarse en los asuntos de los Señores del Pantano. Las bandas de Fimir sólo pueden reclutar a los siguientes aventureros: Guardaespaldas Ogro, Hechicero, Bruja y Joven Meargh.

Máximo racial

Las estadísticas de los guerreros no pueden

aumentarse más allá de los límites máximos indicados en el siguiente perfil.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Fimir	5	6	3	5	5	3	4	4	8
Fimir monstruoso	6	7	3	6	6	5	5	5	8

Elección De guerreros

Una banda de Fimir debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes usar para reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros es 12.

Dirach: tu banda debe incluir un Dirach como líder.

Fimir Demoníacos: tu banda puede incluir hasta dos Fimir Demoníacos.

Noble: tu banda puede incluir hasta un Noble.

Shearls: tu banda puede incluir cualquier número de Shearls.

Guerreros Fimir: tu banda puede incluir hasta cinco Guerreros Fimir.

Fimir Fianna: tu banda puede incluir un Fimir Fianna.

Experiencia inicial

El **Dirach** comienza con 20 puntos de experiencia.

Los **Fimir Demoníacos** comienza con 8 puntos de experiencia.

El **Noble** comienza con 8 puntos de experiencia.

Los **secuaces** comienzan con 0 puntos de experiencia.

Lista De Equipo De Los Incursores Fimir

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los Incursores Fimir para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE FIMIR

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Báculo	3 co
Hacha	5 co
Lanza	10 co
Mayal	15 co
Mangual.....	15 co
Arma a dos Manos	15 co
Atrapahombres.....	25 co

Armaduras

Casco	10 co
Escudo.....	5 co
Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada*.....	50 co

Equipamiento

Talismán de bronce**	1 piedrabruja
Red	5 co

EQUIPAMIENTO DE FIMIR DEMONÍACO

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Báculo	3 co
Hacha	5 co
Mangual.....	15 co

Armaduras

Casco	10 co
Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada	50 co

*Excepto Shearls

**Sólo líder



1 Dirach

70 co para reclutar

Mientras las pocas fortalezas que quedan se preparan para asaltar las ciudades del Páramo, la marisma se llena de «fantasmas del pantano» y sus demoníacos Shearls. Las emboscadas están dirigidas por un poderoso hechicero, el Dirach, cuyo nombre significa «demonio-amigo», un poderoso invocador de demonios que puede ligarlos a sus guerreros más poderosos. Aunque sólo tienen un ojo, pueden sentir los Vientos de la Magia como un humano percibe la luz y la sombra, lo que les permite utilizar las energías mágicas con mayor eficacia.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	2	2	3	3	1	2	1	7

Armas/Armadura: el Dirach comienza con un Talismán de bronce gratuito, y puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo Fimir.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6" del Dirach puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Hechicera: los Dirachs son hechiceros y conocen tanto los Rituales del Caos del Libro de Reglas de Mordheim como la Magia de los Pantanos. Elige de qué lista obtiene el Dirach un nuevo hechizo cada vez que aprende uno.

Concentración mental: el hechicero posee una gran fuerza mental que le permite concentrarse a un nivel mucho más allá del de los hechiceros normales: cada turno, si hay niebla, el Dirach puede volver a lanzar un único dado utilizado en la tirada de dificultad de hechizos.

Cobardes: los Dirach son luchadores cobardes. Un Dirach trata a las miniaturas enemigas como si causarían *miedo*, a menos que esté protegido por Niebla, ya sea normal o mística.

0:1 Noble

50 co para reclutar

Con corazones fríos y crueles, los Nobles Fimir, seres más poderosos que cualquier hombre, han clamado durante siglos alabanzas a los Dioses Oscuros desde sus altares ensangrentados. Sin embargo, el mundo cambió, y sus dioses los abandonaron, condenándolos a un lento y constante declive.

Hoy, una nueva generación de Nobles Fimir ha comenzado a tramar pequeñas incursiones desde sus fortalezas ocultas. Consumidos por un amargo odio hacia aquellos que ahora ocupan sus tierras ancestrales, planean arrancar a los humanos de sangre caliente de sus hogares, con la intención de convertirse en sus amos una vez más.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	2	3	4	1	2	1(+1)	7

Armas/Armadura: los Nobles Fimir pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo Fimir.

REGLAS ESPECIALES

Cola afilada: los nobles Fimir tienen una cola flexible que termina en una protuberancia ósea afilada como una cuchilla. El Noble Fimir puede efectuar un ataque adicional de fuerza 4 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo, con un modificador a la salvación por armadura de -1 (como si fuera un hacha).

0:2 Fimir Demoníacos

65 co para reclutar

Cuando un demonio se vincula con éxito a un guerrero o noble Fimir, el resultado es un ser poseído de una ferocidad increíble. La creación de un Fimir Demoníaco es un proceso complejo y peligroso. En ocasiones, el cuerpo del Fimir no puede contener tanta energía demoníaca por mucho tiempo, lo que provoca que el guerrero enloquezca y finalmente sufra una muerte espantosa.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	1	4	4	1	3	1(+1)	7

Armas/Armadura: los Fimir Demoníacos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Fimir Demoníacos.

REGLAS ESPECIALES

Alma demoníaca: un demonio vive en el alma del guerrero. Esto otorga a los Fimir Demoníacos una salvación de 5+ contra hechizos o plegarias. Son tratados en todos los aspectos como poseídos.

Mutaciones: los Fimir Demoníacos pueden comenzar la campaña con una o más mutaciones de acuerdo con las reglas del reglamento básico.

Inestabilidad demoníaca: el poder que fluye por las venas de un Fimir Demoníaco le hace mentalmente inestable, incluso para otros Fimir. La miniatura nunca podrá ser el Líder de la banda. Además, si queda *fuera de combate* tirará 2d6 dados por las decenas del d66 de la tirada de heridas graves, y descartará el más alto.

Cola mortal: los Fimir Demoníacos fueron una vez Guerreros Fimir o Nobles Fimir. Cuando la banda adquiere un Fimir Demoníaco por primera vez, elige si aplica la regla especial *cola afilada* o *cola de garrote*, como se indica en los perfiles del Noble Fimir o del Guerrero Fimir.



0:4 Shearls

20 co para reclutar

Los siervos representan la casta más baja de la sociedad Fimir. De menor estatura que los guerreros, su papel principal es el de sirvientes y trabajadores, más que el de combatientes cualificados. En combate, los Fimir suelen estar acompañados por un séquito de estos siervos, y algunos de ellos pueden ser reclutados para luchar. Aunque sus vidas no tienen mucho valor, su gran número sirve como una distracción útil, permitiendo que los Fimir más poderosos se acerquen al enemigo sin ser detectados.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	2	1	3	3	1	2	1	5

Armas/Armadura: los siervos pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo Fimir, a excepción de la armadura pesada (sus amos les prohíben usarla)

REGLAS ESPECIALES

Cobardes: los Shearls son luchadores cobardes. Un Shearl trata a las miniaturas enemigas como si causaran miedo, a menos que esté protegido por Niebla, ya sea normal o mística.

Blandos: aunque ganan experiencia normalmente, los Shearls siempre deben volver a tirar un avance si obtienen un resultado de *el chico tiene talento*.



Guerreros Fimir

45 co para reclutar

Los guerreros Fimir son los principales combatientes de las bandas Fimir, reconocidos por su gran resistencia y sus feroces ataques con hachas y garrotes. Estos guerreros constituyen el núcleo de las fuerzas Fimir, utilizando su fuerza bruta y su habilidad táctica para abrumar a sus enemigos en el

campo de batalla.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	3	2	3	4	1	2	1(+1)	6

Armas/Armadura: los Guerreros Fimir pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo Fimir.

REGLAS ESPECIALES

Cola de garrote: los Guerreros Fimir tienen una cola flexible con una protuberancia ósea en el extremo que actúa como maza. Un Guerrero Fimir puede efectuar un único ataque adicional de fuerza 4 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo (arma contundente).

El camino hacia la grandeza: si un guerrero de del grupo se convierte en héroe mediante la regla *el chico tiene talento*, puede adquirir un tamaño monstruoso si alcanza o supera los 8 puntos de experiencia, siempre que pague las 50 coronas de oro, que representan el coste de la comida y los rituales recibidos para aumentar el tamaño.

0:1 Fimir Fianna

180 co para reclutar

Más feroces y destructivos que cualquier otro Fimir, los Fimir Fianna son una raza extremadamente rara de Guerreros Fimir. Aunque casi idénticos a sus hermanos, destacan por tener el tamaño de un Ogro.

Estos colosos, increíblemente obedientes, van cubiertos de armadura negra, poseen poderosas colas y una gruesa piel gris amarillenta que los hace casi inmunes al dolor. Son utilizados principalmente para proteger al líder y a los nobles Fimir durante sus incursiones.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	2	4	4	3	2	2(+1)	6

Armas/Armadura: los Fimir Fianna pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Fimir.

REGLAS ESPECIALES

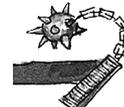
Objetivo grande: el Fimir Fianna es un objetivo grande, y como tal se considera en las reglas de disparo.

Cola de garrote: el Fimir Fianna tiene una cola flexible con una protuberancia ósea en el extremo que actúa como maza. Un el Fimir Fianna puede efectuar un único ataque adicional de fuerza 4 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo (arma contundente).

Monstruoso: estos colosos sobreviven a daños que matarían a una criatura menor. Al determinar heridas graves, un Fimir Fianna sólo se retira de la banda con una tirada de 1, en vez de 1-2 en 1D6.



Habilidades especiales de los Incursores Fimir



Raza en peligro

(Sólo Líder de banda)

Después de sobrevivir a numerosas batallas, el Fimir logra mantener a sus tropas en el campo de batalla mediante amenazas. Gracias a esta habilidad, cuando realices chequeos de retirada, debes tirar 3D6 y descartar el dado con el valor más alto.

Golpe de cola

(No disponible para el Dirach y el Meargh)

El Fimir ha aprendido a utilizar su cola de forma impredecible y mortal. El ataque adicional con la cola del Guerrero no puede, bajo ninguna circunstancia, pararse ni esquivarse.

Hedor del pantano

El Fimir está acostumbrado a vivir en los pantanos

y emite un hedor nauseabundo. Todas las criaturas vivas (no muertos vivientes, demonios ni bandas poseídas) en contacto con el Fimir deben superar un chequeo de resistencia o sufrir un penalizador de -1 a impactar contra el Fimir en combate cuerpo a cuerpo.

Cabeza dura mejorada

permite una tirada de salvación especial de 3+ al quedar aturdido.

Fuerza bestial

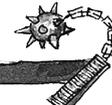
Los Fimir poseen una gran fuerza física, y algunos de ellos son especialmente hábiles para dirigir sus golpes hacia la cabeza de sus oponentes. Cualquier resultado de *derribado* que este Fimir provoque en combate cuerpo a cuerpo se considera como *aturdido*.

Tabla de habilidades de los Incursores fimir

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Dirach	✓		✓			✓
Noble	✓			✓	✓	✓
Fimir				✓	✓	✓
Demoníaco	✓			✓	✓	✓



Equipo especial



TALISMÁN DE BRONCE

(Coste 1 Piedrabruja o 1 Tesoro)

Disponibilidad: Común (sólo Fimir)

Estos talismanes simbolizan el poder del comandante, y solo él puede portarlos. Si el comandante los perdiera, ya sea por muerte u otra causa, será necesario adquirir uno nuevo lo antes posible.

REGLAS ESPECIALES

Niebla mística

Dificultad 7

El Talismán es un artefacto místico que se activa al inicio del turno de cada jugador, antes de la fase de recuperación. No es un hechizo, no puede verse afectado por ningún bonificador que pueda tener el portador y no puede verse afectado por otros efectos que beneficien o contraresten hechizos. Si se activa con éxito, un manto de niebla envuelve a todos los Fimirs de la mesa. Los ataques a distancia dirigidos a Fimirs envueltos en la niebla sufren un modificador

adicional de -1 al impacto.

Si el portador es *derribado*, *aturdido* o está *fuera de combate* al inicio de la fase de recuperación, no podrá activar el talismán y la niebla desaparecerá del campo de batalla. Una banda no puede tener más de un talismán.

ATRAPAHOMBRES

(25 coronas de oro. Rara 10 solo fimir)

Una borquilla semicircular montada en un poste. Estos Atrapahombres no letales son capaces de capturar incluso a los prisioneros más violentos.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	4	Capturado, arma a dos manos

Capturado: un guerrero enemigo que es puesto *fuera de combate* por un Atrapahombres se considera capturado y posteriormente sacrificado. El Líder de la banda gana 1 punto de experiencia por cada enemigo capturado y sacrificado.

Magia del Pantano

La Nigromancia es la magia de los muertos. Concede al Nigromante el poder de alzar a los muertos y dar órdenes a los espíritus, pero también el de destruir la vitalidad de los vivos.

D6 Resultado

1 Demonio del agua

Dificultad: 9

El lanzador invoca a un espíritu demoníaco del pantano para que arrastre a un guerrero y se lo lleve. Ten en cuenta que el Dirácb o el Meargh siempre llevarán viales de agua de pantano para invocar al espíritu.

El lanzador, o un único modelo amigo a 6" o menos del lanzador, puede mover inmediatamente 8", incluso si entra en contacto con un enemigo, en cuyo caso cuenta como una carga. Si ataca a un enemigo que huye, infligirá un impacto automático en la fase de combate cuerpo a cuerpo y, si el oponente sobrevive, deberá seguir huyendo.

2 Pantano de la desesperación

Dificultad: 7

Una gran tristeza se apodera del enemigo mientras contempla un pantano ilusorio, abrumado por la tragedia de la existencia de los Fimir.

Tiene un alcance de 8" y afecta a una sola miniatura enemiga, que verá reducida su fuerza en 1. El efecto dura hasta el siguiente turno del hechizo del lanzador.

3 Pantano putrefacto

Dificultad: 9

El agua comienza a filtrarse desde el suelo alrededor de los pies de los enemigos, convirtiéndose en un pantano movedizo y maloliente. El hedor asciende hasta sus estómagos, provocándoles náuseas y haciéndolos vomitar. Este miasma debilita a cualquier guerrero o criatura enemiga.

Tiene un radio de 3" desde el lanzador. La resistencia de todas las unidades enemigas dentro del área se reduce en 1 hasta el siguiente turno del lanzador.

4 Miasma de pantano

Dificultad: 9

Un feroz olor a fétido gas de pantano brota de las manos abiertas del lanzador. Aquellos que no son lo bastante rápidos para esquivar la niebla verde sufren náuseas y dolor, llegando incluso a asfixiarse. Incluso criaturas como los no-muertos, los poseídos o las criaturas de nurgle son dañadas por estos vapores mágicos.

Dibuja una línea de 8" de largo desde el lanzador. Cada miniatura localizada bajo la línea debe superar un chequeo de iniciativa o sufrir un impacto de fuerza 4 sin salvación por armadura.

5 Pantano de la locura

Dificultad: 9

Una gran grieta atraviesa el suelo bajo los pies del enemigo y se llena de un vórtice de limo primigenio del mismísimo amanecer de los tiempos. Si no se esquiva a tiempo, el objetivo es absorbido.

Elige una única miniatura enemiga en un radio de 12" del lanzador. La miniatura debe tirar inmediatamente 1D6 y obtener un resultado menor o igual que su valor de Iniciativa o el limo verde le hará sucumbir: si falla, tira inmediatamente en la tabla de heridas para determinar qué le ocurre al desafortunado guerrero.

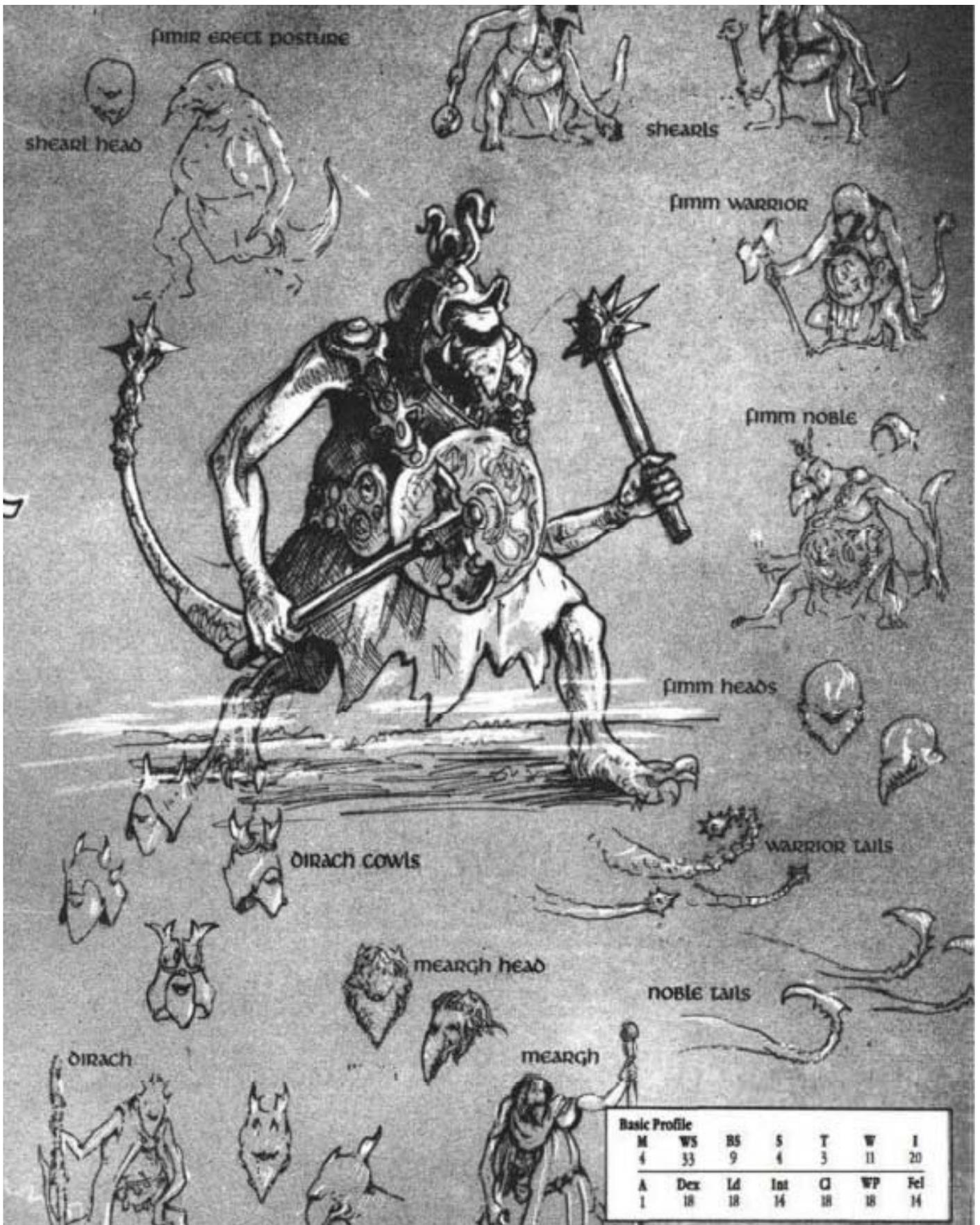
6 El ojo de Balor

Dificultad: 5

Los ojos de los Fimir resplandecen con una feroz luz amarilla, abrasando las mentes y pensamientos de sus enemigos mientras buyen aterrorizados.

Elige una única miniatura enemiga en un radio de 12" del lanzador. Estos rayos siniestros destrozan la cordura del guerrero enemigo, quebrando su voluntad. La miniatura objetivo realiza inmediatamente un chequeo de liderazgo. Si falla, huye inmediatamente del hechicero. Trátalo como si hubiera fallado un chequeo de *solo ante el peligro*. Las miniaturas inmunes a la psicología no se ven afectados.

Banda reada por Massimo Di Perna, Lo Giudice Ettore, Alessio Autelli y Massimo Milani.
 Colaboradores: Federico Petrocchi y Davide Bato Pilone
 Muchas gracias también al grupo de Facebook «Fimir - Children of Mist» y al servidor discord «Fimir wap discussion»
 Traducido y maquetado al español por Hernán "Moska" García, para Condenados del Pozo
<https://condenados.com.ar/>
 Un agradecimiento muy especial a Stuart Cresswell, autor de la banda original de Fimir actualmente disponible en Broheim.net, por su apoyo y orientación.





Joven Meargh



60 co para reclutar +30 co por mantenimiento.

Cuando una nueva bembra de un clan alcanza la adultez, es enviada lejos para evitar competir con la vieja Meargh. Aún inexperta pero decidida a demostrar su poder, vaga por bosques y pantanos en busca de un territorio donde establecer su propio dominio. Consciente de los peligros de viajar sola y de la necesidad de contar con aliados de confianza, ofrece sus servicios a las bandas de Fimirs como guía y hechicera, a cambio de protección y recursos. Su ambición es fundar un nuevo clan y convertirse en una Meargh respetada y temida. Sin embargo, por ahora, está dispuesta a luchar por otros, perfeccionando sus habilidades y reuniendo la fuerza necesaria para alcanzar su objetivo.

Patrones: una Joven Meargh solo puede ser reclutada por una banda de Fimir

Valor: una Joven Meargh incrementa el valor de la banda en +20 puntos, +1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	2	2	3	3	2	4	1	7

Equipo: bastón del pantano, túnicas rituales, amuleto de los antiguos.

Bastón de los pantanos: elaborado con madera nudosa y cubierto de musgo y líquenes, este bastón refleja una profunda conexión con los humedales salvajes. Decorado con tallas que representan antiguos símbolos de poder y protección, el bastón emana una tenue aura mágica, potenciada por piedras fluidas y cristales oscuros incrustados en su punta. Cuando la Meargh lo empuña, libera una energía que genera un aura opresiva, dificultando el movimiento y la reacción de sus enemigos. Funciona como una maza y, en combate cuerpo a cuerpo, impone una penalización de -1 a la iniciativa del oponente.

Túnicas rituales: tejidas con hilos de fibras naturales provenientes de plantas acuáticas, estas túnicas son largas y envolventes, adornadas con amuletos y talismanes, y brindan protección a la bruja. Las túnicas rituales otorgan una salvación de 6+ contra cualquier tipo de ataque.

Amuleto de los Antiguos: forjado en un metal antiguo y desconocido, con una gema en forma de ojo en su centro, este colgante tiene la capacidad de canalizar parte de la energía del caos si hay niebla presente. Mientras se lleva, otorga un +1 a las tiradas para lanzar un hechizo.

Habilidades: la joven Meargh tiene acceso a las habilidades académicas y especiales de Fimir

REGLAS ESPECIALES

Bruja: aunque joven, la Meargh conoce muy bien la magia. Conoce 2 hechizos generados aleatoriamente al inicio de su primera batalla, elegidos de la lista de

Magia del Pantano y Rituales del Caos.

Curación del pantano: la conexión de Meargh con el pantano es tal que, cuando resulta herida, la propia tierra parece responder a su dolor. Si la Meargh se encuentra a 6" o menos de un pantano, río, estanque o cualquier otra fuente de agua dulce al inicio de su turno, puede recuperar 1 Herida. Tira 1D6, con un 4+ la Meargh recupera 1 herida.



No podemos perderla: La joven Meargh es preciosa y la banda de guerra no puede permitirse perderla, así que los guerreros Fimir se reúnen a su alrededor para protegerla. Todas las miniaturas a 6" o menos de la espada de alquiler pueden usar su Liderazgo en las pruebas como si Meargh fuera la Líder y no están sujetas a Miedo.

No podemos perderla: la joven Meargh es un recurso valioso, y la banda no puede permitirse perderla. Por ello, los guerreros Fimir se agrupan a su alrededor para protegerla. Todas las miniaturas a 6" o menos de la Meargh pueden utilizar su liderazgo en los chequeos, como si la Meargh fuera la Líder, y no están sujetas a *miedo*.

¡Un Día Será Mío!: la joven Meargh aspira a formar su propio clan. Al final de cada partida, después de pagar la manutención, tira 2D6. Con un resultado de 11-12, y si la composición de la banda lo permite, la joven Meargh se une a la banda y toma el liderazgo. El líder actual permanece en la banda como un héroe simple y le entrega el Amuleto de Bronce (si lo posee).

Puedes comprar armas y equipo para la joven Meargh como lo harías con cualquier otro héroe, pero ella no puede regalar ni vender los objetos que ya posee, y estos no pueden ser reemplazados si se pierden por cualquier motivo (como un resultado en la tabla de heridas).

Para calcular la puntuación de la banda, considera los puntos de experiencia ganados y el valor original de 20 puntos, en lugar de los 5 habituales por miembro de la banda.

Cobarde: la Meargh sigue la regla *cobardes*. Además, sigue todas las reglas especiales de la banda de Incursores Fimir.