

WARHAMMER REFORGED

CLUB ORDONAVARRORUM

CAMPAÑA 2018

Bienvenidos al mundo de Warhammer fantasy, os adentráis en la primera campaña de nuestro club ordonavarrorum, creada por F.J. Solís.

Ya sabéis la cantidad de ediciones creadas por GW y otros juegos parecidos de otras casas, incluso los propios jugadores han creado varias reglas para jugarlo a raíz de la destrucción de warhammer fantasy, para crear otro juego que nada tiene que ver con nuestro amado mundo de warhammer fantasy, os preguntaréis, ¿por qué reformed y no otras reglas para crear esta campaña?, la respuesta es simple, warhammer reformed se creó sin ánimo de lucro por jugadores españoles para conservar nuestro querido mundo de fantasía tal y como lo conocíamos, las reglas son lo mejor de todas las ediciones y conservan todo el trasfondo de todas ellas, las hemos estado probando, también a otras reglas de otras casas y comparándolas nos ha parecido lo mejor que hemos jugado, en especial para jugar una campaña transfondística, el que subscribe os pide que si venís de partidas igualadas y/o torneos o ligas competitivas os olvidéis de ese tipo de partidas en esta campaña, ya que esta campaña será de todo menos igualada, el mundo de warhammer fantasy es un caos! Y el caos es el máximo enemigo de este mundo! No esperéis clemencia ni la ofrezcáis! Pues un suspiro es la diferencia entre la vida y la muerte en este mundo!

1. *TODOS LOS JUGADORES COMENZARAN CON UNA CIUDAD FORTIFICADA DE SU TERRITORIO. ELIGIRAN UN PERSONAJE ESPECIAL PARA COMANDARLO.*
 - *SE CAMBIARA LA REGLA PARA LOS EJERCITOS DEFENSORES DE ESTAS CIUDADES EN SU CREACION, EN LO QUE A PERSONAJES SE REFIERE, PODREIS INCLUIR UN 50% DEL TOTAL DEL EJERCITO (1.500 PUNTOS).*
 - *EL EJERCITO DEFENSOR ESTARA COMPUESTO POR 3.000 PUNTOS. DICHO EJERCITO NUNCA PODRA SALIR DE SU CIUDAD.*
 - *LOS PERSONAJES ESPECIALES PODRAN LLEVAR LOS OBJETOS MÁGICOS QUE LLEVEN EN SU PERFIL.*
 - *EL CASTILLO TE PROPORCIONA UN EJERCITO DE 1000 PUNTOS OFENSIVO PARA EXPLORAR, APLICALE LAS REGLAS NORMALES PARA CREARLO CONTENIDAS EN EL REGLAMENTO DE WARHAMMER REFORGED CON LA EXCEPCION DE QUE NO PUEDES INCLUIR OBJETOS MÁGICOS.*
 - *TU CASTILLO PRINCIPAL TE PROPORCIONA UN OBJETO O RELIQUIA SIN LIMITE DE PUNTOS, AÑADE ESTE OBJETO A*

CUALQUIER EJERCITO Y AÑADE SU COSTE A TU EJERCITO EN SU CREACION.

- *SI PIERDES UNA BATALLA EN LA QUE ESTE EL OBJETO MAGICO O RELIQUIA ES DESTRUIDO! O PERDIDO EN EL CAMPO DE BATALLA!*
- *CADA CASTILLO TIENE SUS ARQUITECTOS TIRA 1.D.6. Y APLICA ESTO A TU CASTILLO PRINCIPAL:*
 1. *PUERTA REFORZADA (REGLAS ASEDIO).*
 2. *ACEITE HIRVIENDO (REGLAS ASEDIO).*
 3. *TEJADILLOS (REGLAS ASEDIOS).*
 4. *TRINCHERA OCULTA (ELIGE UNA UNIDAD DE TU EJERCITO DEFENSOR, GANA REFUERZOS)*
 5. *TEMPLO (TODAS TUS TROPAS EN TU CASTILLO GANAN TOZUDEZ)*
 6. *TORRE DE LA HECHICERIA (TODOS TUS HECHICEROS DENTRO DEL CASTILLO CANALIZAN AUTOMATICAMENTE EL DADO DE ENERGIA Y DISPERSION)*
 - *SIEMPRE QUE CONQUISTES UN NUEVO CASTILLO APLICA SU NUEVA HABILIDAD A TU CASTILLO PRINCIPAL Y AL CASTILLO CONQUISTADO, DE ESTA FORMA TU CASTILLO PRINCIPAL PODRA ALCANZAR LAS 6 MEJORAS! LOS DEMAS CASTILLOS SOLO TENDRAN LA QUE LE TOQUEN. SI YA TENIAS ESTA MEJORA ARQUITECTONICA LOS ARQUITECTOS NO TE SIRVIERON DE NADA, LOS MANDAS A COLGAR DE UNA SOGA O LOS ECHAS Y TE INDIGNAS.*
- 2. *AL CREAR LOS EJERCITOS EN UNA LISTA, BAUTIZA LOS NOMBRES DE TODAS LAS UNIDADES YA QUE EN EL TRANSCURSO DE LA BATALLA GANARAN EXPERIENCIA Y EN CONSECUENCIAS HABILIDADES.*
 - *CADA VEZ QUE CAPTURES UN ESTANDARTE O DESTRUYAS UNA UNIDAD TIRA 1.D.6 EN LA SIGUIENTE TABLA AL FINALIZAR LA BATALLA:*
 1. *INMUNE A PSICOLOGIA.*
 2. *GOLPE LETAL.*
 3. *CARGA DEVASTADORA.*
 4. *TOZUDEZ.*
 5. *EXPLORADORES.*
 6. *ESQUIVA 6.*

SI TE TOCO UNA QUE YA TENIAS, ESTA BATALLA NO APRENDISTES NADA NUEVO. ADEMAS UN PERSONAJE TAMBIEN GANA UNA EXPERIENCIA ADICIONAL DEBIDO A SUS DESAFIOS CON LOS PERSONAJES Y OFICIALES QUE SON MAS RECIOS QUE LAS TROPAS NORMALES, TIRA 1.D.6. EN LA SIGUIENTE TABLA AL FINALIZAR LA BATALLA POR CADA DESAFIO EN EL QUE DESTRUYA A SU ENEMIGO:

1. *ODIO.*
 2. *FURIA ASESINA.*
 3. *PODER DE PENETRACION.*
 4. *PIEL ESCAMOSA 6 O MAS 1 SI LA POSEIA HASTA UN MAXIMO DE 1 O MAS.*
 5. *ESQUIVA 6 O MAS 1 SI YA LA POSEIA HASTA UN MAXIMO DE 4 O MAS.*
 6. *GOLPE LETAL HERÓICO.*
SI YA POSEIA UNA DE ESTAS HABILIDADES, EN ESTA BATALLA NO APRENDE NADA NUEVO.
3. *AL CONQUISTAR UN CASTILLO CREAS UN EJERCITO DEFENSOR IGUAL AL DEL PUNTO 1. TAMBIEN AUMENTAS TU EJERCITO OFENSIVO EN 1.000 PUNTOS HASTA UN MAXIMO DE 3.000 PUNTOS. SI YA TENIAS UNO DE 3.000 PUNTOS CREAS UN NUEVO BATALLON DE 1.000 PUNTOS Y ASI SUCESIVAMENTE. EN LAS CIUDADES CONQUISTADAS A VECES TAMBIEN SE ENCUENRAN OBJETOS MÁGICOS. TIRA EN LA SIGUIENTE TABLA AL CONQUISTAR UNA CIUDAD FORTIFICADA 1.D.3. :*
- 1- *NO ENCUENTRAS NADA.*
 - 2- *UN OBJETO O RELIQUIA DE 50 PUNTOS MAXIMO.*
 - 3- *UN OBJETO O RELIQUIA SIN LÍMITES.*
 - *AÑADE EL OBJETO AL EJERCITO CONQUISTADOR Y SUMALE LOS PUNTOS O AL NUEVO BATALLON CREADO O DEJALO EN EL NUEVO EJERCITO DEFENSOR AL CREARLO.*
4. *MOVIMIENTO, LOS EJERCITOS OFENSIVOS TIENEN 3 CLASES QUE SON LOS SIGUIENTES:*
- 1- *BATALLON: 1.000 PUNTOS. MOVIMIENTO HASTA 3 CIUDADES COLINDANTES.*
 - 2- *LEGIÓN: 2.000 PUNTOS. MOVIMIENTO HASTA 2 CIUDADES COLINDANTES.*
 - 3- *EJERCITO: 3.000 PUNTOS. MOVIMIENTOS HASTA 1 CIUDAD COLINDANTE.*
 - 4- *DESPUES DE UNA BATALLA VICTORIOSA PUEDES RECUPERAR LAS TROPAS PERDIDAS SI A SOBREVIVIDO AUNQUE SEA UNA MINIATURA QUE NO ESTUVIERA HUYENDO. UNA VEZ LLEGUES A UNA CIUDAD, EL SIGUIENTE TURNO DECIDES QUEDARTE ALLI Y AL SIGUENTE ESTARAN RECUPERADAS, SI PERDISTES UNIDADES ESOS PUNTOS DE MENOS PODRAS CREAR NUEVAS TROPAS Y AÑADIRLAS, BAUTIZALAS Y PON EN OTRA LISTA LA HISTORIA DE TU UNIDAD Y SU TRAYECTO HASTA SU MUERTE, SERAN RECORDADAS EN NUESTRA HISTORIA.*
 - 5- *DESPUES DE UN ASEDIO PUEDES DECIDIR DERRUIR LA CIUDAD HASTA LOS CIMIENTOS O CONQUISTARLA, DERRUIRLA NO TE SUPONE NINGUN TURNO YA QUE*

DESPUES DE LA BATALLA SIGUES DESTRUYENDOLA! SI DECIDES CONQUISTARLA DEBERAS ESPERAR ALLI CON TU EJERCITO 2 TURNOS ADICIONALES Y CONSIGUES EL PUNTO 2. ARRIBA CITADO.

6- CRUZAR EL MAR, SI DESEAS CRUZAR EL OCEANO PARA LLEGAR A LA CIUDAD MÁS CERCANA COLINDANTE DEBERAS ESTAR EN EL OCEANO 2 TURNOS. TIRA 1.D.6. EN LA SIGUIENTE TABLA:

1- 1. UNA TEMPESTAD O MONSTRUO ACABA CON TUS BARCOS Y TU EJERCITO ES DESTRUIDO POR COMPLETO.

2- 2 A 5. EL VIAJE TRANSCURRE CON NORMALIDAD.

3- 6. LOS VIENTOS TE FAVORECEN! SOLO TARDAS UN TURNO EN LLEGAR! NO TIRES POR LOS ALTOS ELFOS NI LOS ELFOS OSCUROS, SIEMPRE OBTIENEN ESTE RESULTADO DE 6. TAMPOCO TIRES POR LOS SKAVENS! ELLOS LLEGAN SIEMPRE EN 2 TURNOS PERO LLEGAN SIEMPRE A SALVO UTILIZAN TUNELES SUBTERRANEOS!

7- SI TU EJERCITO OFENSIVO ES DESTRUIDO PODRAS CREAR UNO NUEVO CON SU MISMO COSTE EN CUALQUIER CIUDAD FORTIFICADA EN 2 TURNOS, ESTO SIGNIFICA QUE EL TERCER TURNO PODRAS MOVERLO, CREA UNA NUEVA LISTA, RECUERDA CREAR LA HISTORIA DE TU EJERCITO YA QUE CREAREMOS UNA LIBRO CON TODA LA HISTORIA VIVIDA.

8- UNA BATALLA JAMAS PODRA SER SUPERIOR A 3.000 VS 3.000 NO ENTRA MAS EN LA MISMA ZONA!

9- DESPUES DE UNA BATALLA UN EJERCITO DEFENSOR DEBERA DECIDIR ESTAR UN TURNO COMPLETO EN SU CIUDAD, ES DECIR ACABAS DE SER ASEDIADO Y TE QUEDAN 1500 PUNTOS VIVOS, ESTE TURNO NO PUEDES DECIDIR REGENERAR PORQUE ACABAS DE TERMINAR LA BATALLA, EL TURNO SIGUIENTE (SEMANA SIGUIENTE) DECIDES REGENERAR LAS TROPAS O CREAR NUEVAS TROPAS Y AL SIGUIENTE TURNO ESTAS CURADO, LOS PERSONAJES Y MINIATURAS CON MAS DE UNA HERIDA SI SE CURAN DE SUS HERIDAS DE UNA BATALLA A LA SIGUIENTE SIN NECESIDAD DE ESTAR GUARNECIDOS UN TURNO EN NINGUNA CIUDAD.

10- ALIANZAS

DESTRUCCION- CAOS-ORCOS-SKAVENS.

ORDEN- LAGARTOS-ALTOS ELFOS-ELFOS SILVANOS-ENANOS.

MALIGNOS- CONDES VAMPIRO-NO MUERTOS-ELFOS OSCUROS.

LOS EJERCITOS DEL MISMO ALINEAMIENTO PODRAN PACTAR ALIANZAS, ESO SUPONE QUE DURANTE 4 SEMANAS (4 TURNOS) NO SE ATACARAN.

ALIANZA ETERNA, SI DECIDES HACERLA DEBE SER CON EL MISMO ALINEAMIENTO Y NO PODRÉIS ATACAROS NUNCA.

ASEDIOS

LAS REGLAS DE ASEDIO SON LA DE EXTRARREFORGED CON LAS SIGUIENTES MODIFICACIONES:

- *COMO ES OBVIO LAS TROPAS CON VOLAR O FLOTAR NO CUESTAN EL DOBLE.*
- *TODAS LAS TROPAS DE INFANTERÍAS E INFANTERÍAS MONSTRUOSAS SIEMPRE ESTA EQUIPADAS CON ESCALAS EN UN ASEDIO.*
- *LAS INFANTERIAS E INFANTERÍAS MONSTRUOSAS HOSTIGADORAS ESTAN EQUIPASAS CON CUERDAS Y GARFIOS EN UN ASEDIO.*
- *UNA UNIDAD DE INFANTERÍA DEL EJÉRCITO PODRÁ LLEVAR UN ARIETE CUBIERTO O UNA INFANTERÍA MONSTRUOSA UN ARIETE.*
- *TODOS LOS EJÉRCITOS TAMBIÉN CREAN AUTOMÁTICAMENTE UNA TORRE DE ASEDIO, TIRA 1.D.3 TORRES ALEATORIAS.*
- *SIEMPRE QUE GANES UN ASEDIO, TU GENERAL APRENDE NUEVAS FORMAS DE QUE SEA MÁS FÁCIL ASEDIAR. TIRA 1.D.3 Y AÑADE ESTA HABILIDAD AL COMANDANTE DEL EJÉRCITO, DURANTE LOS ASEDIOS SI ERES EL ATACANTE. IGNORA LAS REGLAS DE ASEDIO A EFECTOS DE PODER INCLUIR EQUIPOS DE ASEDIO DEL EXTRARREFORGED:*
 1. *CONTRATAS A UNA UNIDAD DE ENCAPUCHADOS QUE SE INFILTRAN EN LA CIUDAD Y ENVENENAN LOS POZOS Y EL VINO, HAZ UN CHEQUEO DE RESISTENCIA POR TODAS LAS UNIDADES DEL EJÉRCITO DEFENSOR, SI NO CONSIGUEN PASARLA REDUCE SUS INICIATIVAS A 1. NO AFECTA A UNIDADES INMUNE AL VENENO.*
 2. *CONTRATAS A UNA UNIDAD DE ENCAPUCHADOS QUE SABOTEAN LAS MÁQUINAS DE GUERRA ENEMIGA, EL PRIMER TURNO QUE LAS MÁQUINAS DE GUERRA DISPAREN NO LO HACEN Y TIRA 1.D.6 EN LA TABLA DE PROBLEMAS SI LA TUVIERA.*
 3. *ELIJE UNA UNIDAD DE TU EJÉRCITO, ESTA UNIDAD EN ASEDIOS EN LOS QUE ATAQUES GANAN AVANCE SUBTERRÁNEO.*

TODAS LAS CIUDADES DE EJÉRCITOS SON DIFERENTES! PARA REPRESENTAR ESTO CADA EJÉRCITO DE ESTA CAMPAÑA TIENE ALGO EN SU CASTILLO DIFERENTE AL RESTO, A CONTINUACIÓN HEMOS PUESTO ALGO BASADO EN SUS TRASFONDOS:

- 1. CIUDADES DE KHORNE: NO TIRES EL DADO DE 6 TERRENOS MÁS 3, EN LUGAR DE ESO TIRA 1.D.6. MAS 3 CRÁTERES DE UN MÁXIMO DE 8" DE DIÁMETRO, COLOCAOS ALEATORIAMENTE FUERA DEL CASTILLO. TODAS LAS UNIDADES A 5" DE LOS CRÁTERES DEBERÁN EFECTUAR UN CHEQUEO DE INICIATIVA AL INICIO DE SUS TURNOS Y SI NO LO PASAN SUFREN 1.D.6. IMPACTOS DE F4 FLAMÍGEROS Y MÁGICOS, A KHORNE NO LE IMPORTA DE DONDE VENGA LA SANGRE!*
- 2. CIUDADES DE TZEENCHT: NO TIRES EL DADO DE 6 TERRENOS MÁS 3. EN SU LUGAR TIRA UN DADO DE 6 MÁS 3 TORRES DE HIELO Y CRISTAL DE UN MÁXIMO DE 5" DE DIÁMETRO, COLÓCALAS AL AZAR FUERA DEL CASTILLO. TODAS LAS UNIDADES ENEMIGAS QUE ESTE A 5" O MENOS AL INICIO DE SU TURNO DEBERÁN EFECTUAR UN CHEQUEO DE LIDERAZGO, SI NO LO PASAN EL TIEMPO SE CONGELA PARA ELLAS EN UNA MIRADA, NO MOVERÁN ESTE TURNO. ADICIONALMENTE TODOS LOS HECHICEROS CANALIZARAN AUTOMÁTICAMENTE A 5" DE LAS TORRES DE HIELO Y CRISTAL.*
- 3. CIUDADES DE LOS CONDES VAMPIROS, ESTAS CIUDADES SIEMPRE TIENEN UNA TORRE CON UN@ VAMPIR@ QUE SALE DE VEZ EN CUANDO PARA QUE LA CIUDAD SE MANTENGA OSCURA CONJURANDO NUBES NEGRAS COMO LA NOCHE. NO TIRES POR LA CLIMATOLOGÍA, SIEMPRE TENDRÁS NOCHE EN TU CASTILLO ADICIONALMENTE TAMBIÉN ESTARÁ LLUVIOSO.*
- 4. CIUDADES DE NO MUERTOS, NAGASH CREA LOS OBJETOS MÁGICOS Y MAGIA NO CONOCIDOS POR NINGÚN OTRO SER, TODAS LAS CIUDADES DE NO MUERTOS CUENTAN CON UNA GÁRGOLA EN UNA TORRE NEGRA ALTA QUE LE BRILLAN LOS OJOS DE COLOR ROJO! NO TIRES POR LA CLIMATOLOGÍA, CONSIDERA NOCHE.*
- 5. CIUDADES DE LOS HOMBRES LAGARTO, TODO EL TERRENO ES UN PANTANO! CONSIDERA TODO EL TERRENO COMO AGUAS POCO PROFUNDAS, ADICIONALMENTE NO TIRES LOS TERRENOS, TIRA 1.D.6. JUNGLAS (BOSQUES) Y PONLAS ALEATORIAMENTE FUERA DEL CASTILLO.*
- 6. CIUDADES DE ENANOS, ADICIONALMENTE LOS ENANOS CUENTAN CON METAL FUNDIDO PÁGINA 20 DE ASEDIO DE EXTRARREFORGED.*

7. CIUDADES DE ELFOS SILVANO, TODO EL TERRENO ES UN BOSQUE!
8. CIUDADES SKAVENS, CAMPANA OSCURA! TODAS LAS CIUDADES SKAVENS CUENTAN CON UN GRAN TEMPLO Y EN LO ALTO UNA GRAN CAMPANA AL INICIO DEL TURNO SKAVENS TIRA 2.D.6 MAS 1 Y CONSULTA LA SIGUIENTE TABLA;

DE 3 A 6 CAMPANADAS NO OCURRE NADA.

DE 6 A 10 HASTA EL INICIO DEL SIGUIENTE TURNO SKAVENS SE COMBATIRA DE NOCHE.

DE 11 A 12 LOS SKAVENS GANAN FURIA ASESINA HASTA EL SIGUIENTE TURNO SKAVENS.

13! TIRA POR CADA UNIDAD ENEMIGA UN CHEQUEO DE INICIATIVA, SI NO LO PASAN SUFRIRAN 1.D.6. IMPACTOS DE F6 DE UN RAYO VERDE QUE ANULA ARMADURA Y SE CONSIDERA ATAQUE MÁGICO. ADICIONALMENTE SE JUEGA HASTA EL SIGUIENTE TURNO SKAVENS CON VENTISCA!

9. CIUDADES ALTOS ELFOS, ADICIONALMENTE LAS UNIDADES DE INFANTERIA COLOCADAS EN LAS MURALLAS CUENTAN CON FUEGO ALQUIMICO, PAGINA 20 DE ASEDIOS.
10. CIUDADES ELFOS OSCUROS, ADICIONALMENTE LAS UNIDADES COLOCADAS EN LAS MURALLAS CUENTAN CON SANGRE HIRVIENTE.
11. CIUDADES ORCOS Y GOBLINS, ADICIONALMENTE CUENTAN CON ROCAS EN LAS UNIDADES COLOCADAS EN LAS MURALLAS.

REGLAS DE LA CASA

- *LÍNEA DE VISIÓN, NIVELES DE ALTURA:*
20X... NIVEL1.
25X... NIVEL2
40X... NIVEL3
50X... NIVEL4 (CASAS DE UNA PLANTA Y ÁRBOLES)
75X... NIVEL5 (CASAS DE DOS PLANTAS)
100X... NIVEL6 (CRIATURAS VOLADORAS, POSICIONES ELEVADAS, CASAS DE 3 PLANTAS O MÁS, OTRAS COZAZ MAZ GRANDES.
- *LOS PERSONAJES CON LA HABILIDAD DE VOLAR QUE ENTREN EN UNA UNIDAD QUE NO VUELAN PIERDEN LA HABILIDAD DE VOLAR MIENTRAS ESTÉN DENTRO.*

- *IGNORA LA REGLA DE QUE UN PERSONAJE PUEDA CARGAR SALIENDO DE UNA UNIDAD.*
- *UN PERSONAJE DENTRO DE UNA UNIDAD SOLO PUEDE HACER LO MISMO QUE DICHA UNIDAD O SALIR DE ELLA EN LA FASE DE MOVIMIENTO.*

CLIMATOLOGÍA:

TIRA 1.D.6 Y APLICA EL RESULTADO A LA BATALLA.

- 1. AMANECER MUY SOLEADO. LAS MINIATURAS CON VISIÓN NOCTURNA NO PUEDEN MARCHAR DE NINGUNA FORMA (EXTRARREFORGED MIEDO A LA OSCURIDAD) ADEMÁS TODOS LOS DISPAROS OBTIENEN UN MÁS 1 AL IMPACTAR.*
- 2. MEDIODÍA SOLEADO. TODOS LOS DISPAROS OBTIENEN MÁS 1 AL IMPACTAR.*
- 3. NUBLADO.*
- 4. LLUVIOSO. TODOS LOS DISPAROS OBTIENEN UN MENOS 1 AL IMPACTAR.*
- 5. VENTISCA. NINGUNA UNIDAD PUEDE MARCHAR EXCEPTO LAS DE VISIÓN NOCTURNA (EXTRARREFORGED MIEDO A LA OSCURIDAD). TODOS LOS DISPAROS OBTIENEN -1 AL IMPACTAR. LAS CRIATURAS VOLADORAS PIERDEN LA HABILIDAD DE VOLAR.*
- 6. NOCHE. APLICA LAS REGLAS DEL EXTRARREFORGED MIEDO A LA OSCURIDAD.*

HE APLICADO ESTAS REGLAS DE LA CASA PARA EVITAR PEQUEÑOS MALENTENDIDOS, TAMBIÉN PARA QUE LA CAMPAÑA SEA MÁS TRASFONDISITICA, AGRADECEMOS A LOS CREADORES DE WARHAMMER REFORGED TAN LABORIOSO TRABAJO, TAMBIÉN AL CLUB ORDONAVARRORUM Y A TODOS LOS JUGADORES QUE FORMAN PARTE DEL GRUPO DE FACEBOOK QUE CON SUS MUCHOS TRABAJOS ME HAN APORTADO IDEAS, TAMBIÉN A LOS JUGADORES QUE COMPONEN ESTA CAMPAÑA POR JUGARLA, ESPERO QUE ESTA CAMPAÑA GUSTE Y SIRVA DE AYUDA A JUGADORES DE TODO EL MUNDO DE WARHAMMER FANTASY, UN CORDIAL SALUDO;

F.J.SOLIS.