



LOS MANUSCRITOS DE NUTH ENANOS DEL CAOS



por Namarie (Dani Miralles) de ¡Cargad!
con la inestimable ayuda de su escriba skaven Mathy (Xavier Macias)
y los virtuosos trazos de Guybrush (Paco Rico)

ÍNDICE

Introducción.....	3	Personajes Especiales	
El Ejército		Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut.....	29
Creación del Ejército.....	4	Drazhoath el Lívido, Profeta de Hashut.....	30
Reglas Especiales Comunes.....	6	Ghazhak Khan, Señor de las Estepas.....	32
Reglas Especiales Enanos del Caos.....	6	Gorduz el Traicionero.....	34
Equipo Enanos del Caos.....	8	Zhatan el Negro, Señor de la Torre de Zharr.....	36
Magia Volcánica.....	9	Listas de Ejército Alternativas	
Las Forjas de la Llanura.....	10	Fuerza de Asedio.....	36
Monturas.....	12	Incurción esclavista.....	37
Comandantes.....	14	Legión de Azgorh.....	38
Héroes.....	15		
Unidades Básicas.....	17		
Unidades Especiales.....	19		
Unidades Singulares.....	23		

INTRODUCCIÓN

Corría el año 2000 cuando Games Workshop mostró a todos la Sexta Edición de Warhammer. Aquella edición nos marcó mucho a muchos jugadores, por fin ya no era un combate entre personajes, por fin la magia estaba “en el meollo” y no al final como una partida de Magic, por fin se veían tropas, movimientos y tácticas, dando la victoria.

Quince años después, y tras una polémica Octava Edición, Games Workshop decidió poner el punto final a Warhammer. Los más de treinta años de trasfondo, de partidas y de miniaturas se quedaban en un recuerdo, en algo del pasado, dejando a muchos jugadores atónitos. Algunos se han quedado en Octava, otros se han mudado a pastos más verdes, pero algunos hemos creído que había que transformar esta crisis en una oportunidad.

Una oportunidad de hacer lo mismo que ocurrió con Blood Bowl. De esta forma han nacido varias versiones alternativas de Warhammer hechas por y para aficionados. Y aquí es donde entran los Manuscritos de Nuth.

Qué son los Manuscritos de Nuth

Durante Sexta Edición, creé los Manuscritos de Nuth con la única intención de ofrecer algo más a los jugadores de Warhammer Sexta Edición. Empecé recopilando los personajes antiguos y las tropas que no estaban en el libro de Sexta, añadiendo todas las erratas y clarificaciones posibles, y juntando todo el material adicional para cada una de las facciones.

Exactamente con el mismo espíritu, renacen los Manuscritos de Nuth cual ave fénix. A diferencia de los demás proyectos fan, los Manuscritos de Nuth parten de una premisa: sólo añadir, no modificar. No se modifica el reglamento porque a mí me parezca que es mejor así o así. Tampoco los Libros de Ejército, no se ha tocado ni un coste ni una regla ni un perfil (y la tentación ha sido muy fuerte). Simplemente, este suplemento es el libro de Sexta Edición, con erratas y aclaraciones, y con gran parte de lo que hubo antes y después, para que todo el mundo pueda jugar con sus miniaturas de Sexta (y de antes, y después) a Warhammer. Todo con el objetivo de enriquecer la experiencia de juego sin alterar ni un ápice lo que era Warhammer Sexta Edición.

Hay dos cosas importantes. La primera es que, de todos los ejércitos, habrá dos versiones del libro de ejército, una Edición del Jugador (la que tienes en las manos) y la Edición del Coleccionista Friki, con mucho trasfondo, descripción extensa del ejército, y una vasta galería de miniaturas. La segunda es que aunque hable de Sexta, estos Manuscritos de Nuth son absolutamente compatibles tanto con Sexta Edición como con Séptima Edición. Si eres de los que piensan que el reglamento de 7ª estaba más claro que el de 6ª, tampoco tienes que cambiar ni una coma (pero, aviso, los Manuscritos de Nuth vienen de Sexta, edición con libros más equilibrados que Séptima, así que si vienes de 7ª puede que encuentres cosas más caras y peores).

No tengo mucho más que añadir. Los Manuscritos de Nuth son un suplemento gratuito y hecho totalmente por amor a Warhammer. Eres completamente libre de usarlo, fotocopiarlo, imprimirlo o leerlo en tus momentos de tranquilidad, pero están creados para tener la experiencia de juego de Sexta Edición, mejorada y ampliada.

Qué más necesitas

Además de miniaturas, necesitas el reglamento de Warhammer Sexta Edición (o de Séptima), cinta métrica, dados y demás. NO necesitas el libro de ejército de Sexta (o Séptima), los Manuscritos de Nuth “reemplazan” los libros (incluyen todo lo que tenían originalmente... y mucho más).

Qué hay en la Edición del Jugador

Este libro, la Edición del Jugador, incluye todo aquello para jugar, desde reglas especiales a los personajes más famosos, pasando por la lista de ejército completa y los objetos mágicos que pueden usar. Salvo el trasfondo y la galería de imágenes, tiene un esquema parecido a los libros de Sexta, así que no te será complicado hojear para encontrar las cosas.

Qué hay en la Edición del Coleccionista Friki

Además de TODO el contenido de la Edición del Jugador, se incluye un montón de trasfondo recopilado de muchas fuentes (libro de ejército, suplementos, el Juego de Rol), descripción completa de las tropas que componen el ejército, y una vasta galería de miniaturas, tanto las que ha ido sacando Games Workshop en su historia como de marcas alternativas.

Aviso legal

Por supuesto, todo el trasfondo, tropas, reglas y la mayoría de ilustraciones y fotos de miniaturas son (c) Games Workshop. Se han usado con el único fin de recopilar todo ese excelente material que ya no está disponible, a nivel informativo, sabiendo que no se ocasiona un perjuicio a sus creadores (hace diez años que no se vende Sexta Edición) y, por supuesto, sin ánimo de lucro. De hecho si te lo han vendido puedes poner una denuncia al vendedor, estos Manuscritos de Nuth nacen y han sido creados para ser distribuidos de forma libre y gratuita.

Si te ha llegado el PDF (o este documento impreso) y no sabes de dónde ha salido, visita Cargad (www.cargad.com) donde puede que encuentres la última versión (o el Manuscrito de tu ejército favorito).

CREACIÓN DEL EJÉRCITO

El propósito de las listas de ejército es permitir a los jugadores con ejércitos muy diferentes poder librar batallas en que las fuerzas estén compensadas y hacer que la organización de sus ejércitos sea lo más fácil y equilibrada posible. La lista de ejército asigna a cada miniatura individual un valor en puntos que representa sus capacidades sobre la mesa de juego. Cuanto más alto sea el valor en puntos de una miniatura, mejor será en una o más características, será más fuerte, más resistente, más rápida, mejor líder, etc. El valor total de un ejército es simplemente la suma del valor en puntos de todas sus miniaturas.

Además de indicar el coste en puntos de cada miniatura, la lista también divide el ejército en sus unidades constituyentes, describe las armas y el equipo opcional con que pueden equiparse y, a veces, restringe el número de unidades más poderosas que pueden incluirse en el ejército. Sería estúpido pensar que un ejército puede estar compuesto exclusivamente por cañones de magma y Enanos montados en Lammasu (y si esa es tu idea de juego, prueba "Age of Sigmar"). El juego resultante sería frustrante y desequilibrado, además de una pérdida de tiempo. Las listas de ejército nos ayudan a asegurarnos de que eso no ocurra.

Cómo usar la Lista

La lista de ejército sirve para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente.

La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitido, o eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del reglamento de Warhammer (páginas 196-213) encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

Personajes. Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como Grandes Brujos o Taur'ruks, que componen una parte vital y potente de tus fuerzas.

Unidades básicas. Las unidades básicas representan a los guerreros más comunes. Ellos forman la espina dorsal del ejército y, a menudo, son los que soportan el peso del combate.

Unidades especiales. Las unidades especiales se componen de los mejores guerreros del ejército, entre los que se encuentran las máquinas de guerra y los Centauros. Recuerda que su inclusión en el ejército está limitada en número.

Unidades singulares. Se designan de este modo porque son bastante escasas en comparación con tus tropas normales. Representan unidades únicas y criaturas poco comunes.

Puntos

Ambos jugadores eligen su ejército en función de un número total de puntos preestablecido de mutuo acuerdo. La mayoría de jugadores veteranos considera que 2.000 puntos es una cantidad adecuada para una batalla que dure una tarde. En cualquier caso, el número de puntos que establezcáis se considerará el máximo número de puntos permitido. Evidentemente, podrás gastar menos, ya que, como podrás comprobar, es muy difícil utilizar hasta el último punto de que dispones. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos serán realmente de 1.998 ó 1.999 puntos, aunque, a todos los efectos de juego, se considerarán de 2.000.

Una vez acordado el valor total en puntos, es hora de elegir el ejército.

Elección de personajes

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los Comandantes (los personajes más poderosos) y los Héroes (el resto). El número máximo de personajes permitido en un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Nº máximo personajes	Nº máximo Comandantes	Nº máximo Héroes
< 2.000	3	0	3
2.000 - 2.999	4	1	4
3.000 - 3.999	6	2	6
4.000 - 4.999	8	3	8
Cada +1.000	+2	+1	+2


No estás obligado a incluir el máximo de personajes permitidos, sino que puedes incluir menos. Sin embargo, un ejército siempre debe incluir al menos un personaje, el General. No es necesario que un ejército incluya Comandantes: si lo prefieres, todos tus personajes pueden ser Héroes. Al inicio de la batalla, comunicarle a tu oponente quién es el General.

Por ejemplo, un ejército de 2.500 puntos podría incluir un Taur'ruk (Comandante), un Castellano Infernal, un Herrero Demoníaco y un Khan Hobgoblin (tres Héroes): cuatro personajes en total, uno de los cuales es de categoría Comandante.

Elección de tropas

Las tropas se dividen en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en el ejército depende del valor en puntos del ejército, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Unidades Básicas	Unidades Especiales	Unidades Singulares
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 - 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 - 3.999	4+	0-5	0-3
4.000 - 4.999	5+	0-6	0-4
Cada +1.000	mínimo +1	+0-1	+0-1



En algunos casos se pueden aplicar otras limitaciones a un tipo determinado de unidad, que se especificará en el perfil de la unidad correspondiente. Por ejemplo, en la unidad de Orcos Negros se incluye un 0-1, lo que indica que puede incluirse como máximo una unidad de Orcos Negros en el ejército.

Perfil de las unidades

Cada unidad está representada por un perfil diferente dentro de la lista de ejército donde se facilita el nombre de la unidad y si tiene algún tipo de restricción especial.

Perfil de atributos. Aquí se indican los perfiles de atributos para cada tipo de tropa dentro de la unidad. Si se requieren varios perfiles (como un campeón o una montura) se incluyen todos, aunque en la mayoría de casos son opcionales.

Tipo de unidad. Contiene varias palabras clave (Infantería, Enano, Caos). Una miniatura o unidad puede tener distintos “tipos” a la vez. Los tipos sirven para aclarar ciertas reglas, hechizos, reglas especiales y objetos mágicos.

Tamaño de la unidad. Sólo está en las unidades, no en los personajes. Se especifica el número mínimo (y, en ocasiones, máximo) de miniaturas que deben formar la unidad. En muchos casos, las unidades de Infantería son de 10+ (lo que significa “diez o más”) miniaturas, y las de Caballería suelen ser de 5+ (“cinco o más” miniaturas).

Inclusión. Normalmente una unidad costará como una opción de la sección en que esté descrita; así, una unidad Básica cuenta como una unidad Básica a efecto de cuantas unidades debes o puedes incluir de ese tipo en un ejército. En algunos casos se indica que una miniatura o unidad puede ocupar alguna opción adicional; por ejemplo, un Cañón Infernal ocupa dos opciones de unidad Singular (en vez de una como es habitual).

Coste. El coste básico de la miniatura.

Armas. Especifica las armas de combate cuerpo a cuerpo que lleva la miniatura o unidad, el valor de las cuales se incluye en el valor en puntos de las miniaturas, así como las armas de combate cuerpo a cuerpo opcionales (y su coste).

Armas de proyectiles. Especifica las armas de proyectiles que lleva o puede llevar la miniatura o unidad, sea armas que llevan de base, o armas opcionales (y su coste).

Armadura. La armadura base (u opcionales) que lleva o puede llevar la miniatura o unidad.

Magia. Si la miniatura o unidad tiene capacidad de lanzar magia, aquí se indicará su nivel, capacidad para subir de nivel (y su coste) así como el Saber de Magia o Saberes que puede utilizar.

Montura. Se indica la montura que lleva o puede llevar la miniatura o unidad.

Grupo de mando. Sólo unidades. Indica el coste de convertir una de las miniaturas de la unidad en Músico, Campeón o Portaestandarte. Aunque algunos Campeones tengan un nombre específico (por ejemplo, el Campeón de las Gujas Ardientes es un Escudero) se le aplican las reglas genéricas de los Campeones. Para más detalles, consulta la sección correspondiente del reglamento de Warhammer (páginas 108-109).

Equipo mágico. Si la unidad o personaje tiene acceso a objetos mágicos, suele indicarse aquí.

Opciones. Algunas miniaturas o personajes tienen opciones que no se pueden catalogar en anteriores categorías (no son equipo, montura, magia...); estas Opciones especiales se detallan aquí.

Reglas especiales. Muchas tropas tienen reglas especiales que se describen en profundidad en este libro. Para facilitarte el trabajo, se resumen aquí, pero debes consultar la entrada apropiada en la sección de El ejército Dawi Zharr (en la Edición del Coleccionista Friki) en caso de duda.

Sobre el coste. En todas las opciones se ha optado por la nomenclatura +X si es un coste único, o +X/m si es un coste por miniatura. Así, los Ballesteros pueden elegir un Músico por +5 (lo que significa que deben sumarse +5 puntos al total de la unidad), y Escudo por +1/m (lo que significa que debes pagar +1 punto por miniatura para poder equipar todas las miniaturas con Escudo).

Personajes especiales

Los pergaminos de las llanuras recogen una larga historia de incursiones esclavistas y luchas por el poder, de experimentos, de caudillos y grandes señores, de herreros que ataron tremendos poderes en máquinas de guerra. La historia de los Enanos del Caos está repleta de individuos famosos, algunos de los cuales se detallan al final.

Hay jugadores que pactan no incluir Personajes Especiales. Otros se sienten embriagados por la tentación de poder llevar a personajes tan famosos como Astragoth o Ghazak Khan. Por defecto, no es necesario pedir permiso a tu oponente para incluir Personajes Especiales. Así que, a no ser que se pacte lo contrario (por ejemplo, normas de un torneo) puedes incluir cualquiera de esos Personajes Especiales en tu ejército, pero ¡ten cuidado! muchos de ellos tienen un coste elevado y es necesario saber aprovecharlos al máximo.

Este Manuscrito de Nuth es distinto, en cuanto a que es el único que hemos creado desde (casi) cero, adaptando la lista de Hordas Invasoras a los libros posteriores (basándonos en el de Enanos y en el de Orcos y Goblins, entre otros). Todas las unidades y opciones han sido adaptadas usando reglas matemáticas comunes, iguales para todos los ejércitos; el resultado es un libro que (esperamos) sea lo más equilibrado posible. Recordad que esto no deja de ser un suplemento hecho por fans para una edición vieja de un juego descatalogado, si usas esto es porque quieres disfrutar de Sexta, no ganar un torneo exprimiendo reglas.

Mercenarios

Los Mercenarios son tropas dispuestas a luchar por tu bandera a cambio de dinero, comida u otra recompensa que consideren adecuada. Por defecto, no es necesario pedir permiso a tu oponente para incluir Mercenarios. Consulta el libro Manuscritos de Nuth: Mercenarios para un listado completo de las unidades y personajes que pueden luchar junto a los Enanos del Caos.

Algunos jugadores prefieren no incluir tropas mercenarias en su ejército para que se componga exclusivamente de tropas leales (¡o demasiado asustadas!) y no que pueda ser comprado por un puñado de monedas. Si los dos jugadores están de acuerdo, son libres de decidir prohibir la inclusión de espadas de alquiler.

REGLAS ESPECIALES COMUNES

En los Manuscritos de Nuth se ha intentado tener el mínimo posible de situaciones conflictivas. A lo largo de Sexta Edición hubo algunas reglas que, pese a ser reglas muy concretas inicialmente, terminaron usándose en varios ejércitos (con sus correspondientes FAQ y demás). Son reglas que seguro os sonarán (algunas escritas como "Reglas Especiales" en posteriores ediciones). Con el objetivo de evitar FAQs, evitar decir cosas distintas en libros distintos para lo mismo, evitar dudas, evitar discusiones y tener una experiencia de juego más fluida, hemos agrupado algunas Reglas en este apartado, reglas que deberían haber estado en el Reglamento como Reglas Especiales pero que (en Sexta) no estuvieron. De todas ellas, estas son las que afectan de alguna forma a los Enanos del Caos.

Algunas tropas y personajes tienen unas Reglas Especiales propias (y únicas). Se detallan en el apartado correspondiente del Ejército Enano del Caos (Edición del Coleccionista Friki). También hay un pequeño resumen en la Lista de ejército, para no tener que ir hojearlo el libro.

Anula armadura. No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Ataques flamígeros. Se consideran ataques de fuego; las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego, las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas, etc.

Heridas múltiples (X). Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Inestable. Las unidades y miniaturas Inestables que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación (ni por armadura, ni especial, ni regeneración) por cada punto por el que haya perdido el combate (por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas).

En caso de personaje Inestable sobre montura Inestable, el jugador puede decidir cuál de los dos recibe las heridas.

En casos de combate múltiple, cada unidad implicada en el combate sufrirá dichas heridas, y las podrá repartir entre personajes, monstruos y tropa.

Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual.

Inmune a Ataques Flamígeros. Los Ataques flamígeros no tienen ningún efecto (no impactan, no hieren, etc). Si un Ataque flamígero tiene alguna otra regla especial (por ejemplo, Ataques flamígeros y envenenados o Ataques flamígeros y causa pánico) no se aplica ninguna de dichas reglas.

Siempre Ataca Primero. Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), se anulan mutuamente (atacará en orden de iniciativa como si llevara arma de mano). En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se "desempata" por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, se resuelve al azar (1D6). Esto implica que una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 que cargue a una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

REGLAS ESPECIALES ENANOS DEL CAOS

Algunas de las unidades y personajes del ejército están sujetos a unas reglas que son propias de los Enanos del Caos.

Animosidad

Los Pielverdes siempre necesitan pelea. Cuando no están atacando, buscan al enemigo ¡o se pelean entre ellos!

Las unidades con la regla especial "Animosidad", de 5 miniaturas o más, y que no estén huyendo ni trabados en combate ni fuera de la mesa (p.e. porque han perseguido), DEBEN hacer un chequeo de Animosidad al principio de turno. Lanza 1D6 por cada unidad, con un 1 sufren de la Animosidad. Para saber qué hacen, lanza otro 1D6:

- 1. ¡A por ellos! Si la unidad está armada con armas de proyectiles, disparará inmediatamente a la unidad (con regla Animosidad) más cercana, sea amiga o enemiga. Considera que tienen 360° de visión, pero sólo disparará la línea frontal. No necesitas moverlos. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia). Si no hay ninguna unidad con regla Animosidad a alcance de las armas de disparo, se considera una Riña. Si la unidad no está armada con armas de proyectiles, cargará contra la unidad (con regla Animosidad) más cercana, sea amiga o enemiga, que esté en su ángulo frontal (que pudiera cargar). Tras la carga, resuelve una ronda de combate inmediatamente pero sin resultado de combate (sólo impactar, herir, retirar bajas...) y separa la unidad animosa a 3cm de la unidad con quien se ha pegado. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia) y la unidad que ha recibido carga, si era propia y no ha hecho chequeo de animosidad este turno, no hace falta que lo haga. Si la unidad no puede cargar a ninguna unidad amiga, se considerará Riña.

- 2-5. *Riña*. La unidad se pelea entre ella sin consecuencias. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia).
- 6: *Vamos a enseñal-les*. La unidad realiza un movimiento completo (no marcha) hacia la unidad enemiga visible más cercana. A todos efectos se trata como un movimiento normal, pero que se realiza en la fase de inicio de turno. Si choca con una unidad enemiga se considerará carga a todos los efectos. Si no choca, la unidad podrá declarar acciones de la forma habitual (mover, disparar, declarar cargas...).

Cualquier unidad a 15cm o menos de una miniatura amiga Orco Negro (unidad o personaje) que no esté huyendo puede repetir la tira de animosidad (impone saber quién manda).

Avance imparable

Los Enanos siempre pueden marchar, incluso aunque haya enemigos a 20cm o menos.

Centauro menor

Los Centauros Menores se consideran caballería a todos los efectos (PU2, peana de 25x50mm), salvo que NO tienen el +1 a la armadura por ir montados, y que para reglas de armas a dos manos o arma de mano y escudo se consideran infantería. Ya no son enteramente enanos, por lo que no se beneficiarán de las reglas de los Enanos del Caos (como Avance imparable, Lentos). Uno de los ataques del Centauro menor lo hace con sus patas, por lo que deberás usar un dado de color distinto; ese ataque siempre se hará usando su atributo de Fuerza sin tener en cuenta armas o equipo (pero sí si algún hechizo le modifica el atributo de Fuerza).

Ten en cuenta que los Centauros mayores NO son de tipo "Centauro menor", sino de tipo Infantería monstruosa, por lo que no seguirán estas reglas.

Cuerpo ardiente

Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo (después de impactos por carga) toda miniatura, amiga o enemiga en contacto peana con peana con una o más miniaturas con la regla Cuerpo ardiente recibe un impacto automático de F4 con Ataques flamígeros. Además, al principio de cada turno propio (excepto el primero), toda unidad con esta regla debe hacer un chequeo de Resistencia (uno por unidad, no uno por miniatura); si lo falla, la unidad sufre 1D3 heridas sin posibilidad de salvación especial.

Dado que las miniaturas con Cuerpo ardiente suelen ser Inmunes a Ataques flamígeros, no les afecta el Cuerpo ardiente de las miniaturas de su misma unidad.

Demonio atado

Las máquinas de guerra que tengan un Demonio Atado a ellas siguen las reglas habituales para máquinas de guerra. Además, la máquina (no la dotación) se ve sujeta a estos cambios:

- Gana los tipos Demonio y Caos.
- Causa Miedo (Respetar las reglas de carga a unidades que causan miedo, aunque la máquina no entre en combate).
- Tiene R+1 y H+1.
- Los impactos de la máquina se consideran Ataques mágicos.
- Si la máquina tiene Problemas, adicionalmente a los efectos de los Problemas, causa 1D3 heridas a su propia Dotación. Si la máquina se queda sin dotación, se retira como baja del juego. Una Máquina de Guerra con Demonio Atado que incluya un Herrero Demoníaco en su dotación no sufre estas 1D3 heridas.

Desprecio

Los Hobgoblin son inmunes al pánico causado por Goblins.

Los Orcos son inmunes al pánico causado por Goblins y Hobgoblins.

Los Orcos Negros y las unidades que no sean de tipo Pielverde (como los Enanos) son inmunes al pánico causado por unidades de tipo Pielverde.

Firmeza

Las miniaturas de tipo Enano huyen y persiguen 2cm menos (es decir, 5D6-2 cm).

EQUIPO ENANOS DEL CAOS

Armadura Negra

Una Armadura Negra proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, que puede combinarse con monturas y escudo. Además, su portador tiene una tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros. Los hechiceros pueden equiparse con una Armadura Negra y lanzar hechizos.

Guja Ardiente

Se trata de un arma mixta, que puede usarse tanto para combate como para disparar. En combate se trata como una Alabarda (requiere ambas manos, F+1). En disparo, tiene un alcance de 45cm y hace impactos de F4 con Poder de penetración. No tiene penalizador por disparo a largo alcance y puede mover y disparar. En ambos casos tiene Ataques flamígeros.

Rebanadora

Se usa con una sola mano.

Si la miniatura es de tipo Infantería (no va montada) y va armada con sólo una Rebanadora (o Rebanadora y escudo, pero no si tiene dos Rebanadoras), sus ataques en carga se resuelven con F+1.

Ten en cuenta que una miniatura armada con Rebanadora y escudo NO obtiene el bonificador de +1 a la tirada de salvación por armadura por luchar con arma de mano y escudo.

La Rebanadora no es un objeto mágico así que no puede herir miniaturas etéreas ni puede anularse con Anulación de Vault ni otros hechizos o efectos que anulen objetos mágicos.

Trabuco

El Trabuco es un arma de proyectiles pero que funciona con un área de efecto como las máquinas de guerra.

Cuando se dispara un trabuco, todas las miniaturas exactamente en el frontal de la unidad (o miniatura) que dispara, y a 30cm o menos de la unidad (o miniatura) que dispara, son susceptibles de ser impactadas.

Lanza 1D6 por cada una de esas miniaturas (total o parcialmente en el área de efecto); con un 4+, la miniatura es impactada. (Es siempre a 4+, independientemente de si están detrás de un seto, son hostigadores, camaleones, personajes cerca de unidades, si han movido, deciden aguantar y disparar, si la miniatura está sólo parcialmente bajo el área, o cualquier otro efecto o hechizo). Estos disparos pueden afectar a unidades amigas y a unidades enemigas (igual que un área de efecto).

Las unidades tras una colina o edificio nunca son impactadas (pero sí si están detrás de un muro).

Los impactos se resuelven con F3 (si la unidad con Trabucos no tiene filas), F4 (si la unidad que dispara tiene dos filas) o F5 (si la unidad que dispara tiene tres o más filas). Este modificador por filas podrá contabilizarse si la unidad tiene un frente de, como mínimo, 4 miniaturas, y será por fila completa (así, una unidad con 4 en la primera fila, 4 en la segunda y 3 en la tercera filas dispararía con F4).

Los personajes de infantería en primera fila no afectan a la potencia de fuego de la unidad (cuenta como si tuvieran Trabuco).

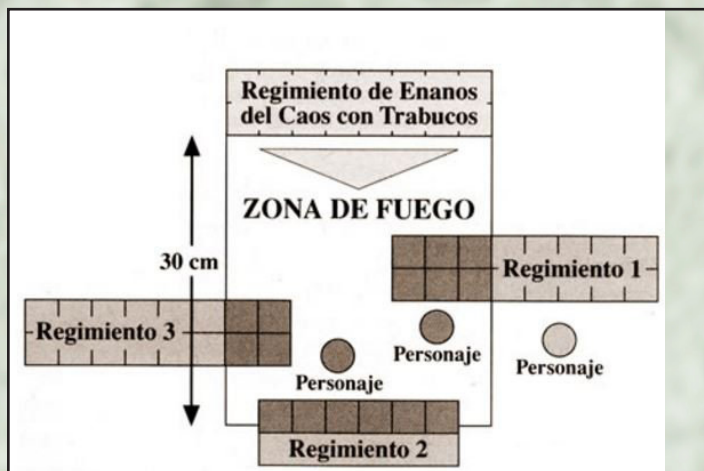
Las unidades con Trabuco pueden mover y disparar.

A todos los efectos se trata de un disparo con área de efecto, así que los personajes dentro de unidades pueden usar la tirada de "¡Cuidado, señor!", los objetos o hechizos que proporcionen bonificador contra áreas de efecto se aplican, etc.

Aguantar y disparar con un Trabuco

Los Enanos del Caos sólo pueden Aguantar y disparar contra una unidad que cargue por su frontal y a más de la mitad de su movimiento de carga como es habitual.

Lanza 1D6 por cada Enano del Caos en la fila frontal. Con un 4+, la miniatura es impactada (con la fuerza habitual modificada por las filas). Obviamente una unidad sólo puede Aguantar y disparar con un Trabuco una vez por turno.



Todas las miniaturas sombreadas son objetivos potenciales sin considerar si hay otras miniaturas delante de ellas. Las miniaturas con una tonalidad más clara están fuera de la zona de fuego de 30cm de los trabucos y no pueden ser alcanzadas.

MAGIA VOLCÁNICA

Los brujos Enanos del Caos pueden lanzar hechizos del Saber del Metal, Saber del Fuego, Saber de la Muerte, Saber de las Sombras, o Magia Volcánica.

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Charco de Magma	4+
2	Llamas de Azgorh	6+
3	Pellejo Llameante	7+
4	Tormenta de Lava	7+
5	Nube de Ceniza	10+
6	Erupción	12+

Charco de Magma (4+)

Objetivo: El propio hechicero (si no va montado en un Lammasu), esté o no trabado en combate.

Efecto: El Brujo se transforma en lava fundida que se filtra en el suelo. Tras ello, el Brujo reaparece en otro punto del campo de batalla (situado como mucho a 30cm, y a un punto al que pudiera mover de forma normal, no vale p.e. encima de un acantilado al que sólo tienen acceso las miniaturas voladoras) recobrando su forma y solidificándose. Este hechizo no puede lanzarse si el Brujo no está encima de tierra firme (p.e. si está atravesando un río) ni puede tener como destino un lugar que no sea tierra firme y no puede lanzarse para trabarse en cuerpo a cuerpo a no ser que originalmente pudiera cargar (p.e. no esté trabado, vea a la unidad, etc). Puede usarse para “destrabarse” de un combate cuerpo a cuerpo.

Duración: Instantáneo

Llamas de Azgorh (6+)

Objetivo: El propio hechicero, esté o no trabado en combate.

Efecto: El Mago puede lanzar llamas por la boca; usa la plantilla de lágrima (con el extremo estrecho centrado en el brujo), las miniaturas completamente cubiertas son impactadas y las parciales con un 4+ en 1D6. Las miniaturas impactadas reciben un impacto de F3 con Poder de penetración. Son ataques flamígeros.

Duración: Instantáneo.

Pellejo Llameante (7+)

Objetivo: Un personaje amigo (de tipo Enano) a 15cm o menos del brujo (puede ser el propio brujo). La miniatura objetivo no tiene que estar en línea de visión, y puede estar trabada en combate

Efecto: La miniatura objetivo recibe una tirada de salvación especial de 4+. Además, cualquier miniatura que intente atacar a la miniatura objetivo en cuerpo a cuerpo recibe un impacto de Fuerza 3 con la regla Ataques flamígeros (resolver este impacto antes que los ataques).

Duración: Permanece en juego.

Tormenta de Lava (7+)

Objetivo: Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate. Requiere línea de visión.

Efecto: Proyectil mágico. La unidad enemiga sufre 1D6 impactos de F4 que Anulan armadura. Son Ataques flamígeros.

Duración: Instantáneo.

Nube de Ceniza (10+)

Objetivo: Unidad enemiga a 45cm o menos, esté o no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.

Efecto: La unidad enemiga ve reducido a la mitad sus atributos de M, HA, HP, I y A, redondeando hacia arriba (así, HA3 pasaría a ser HA2). No tiene ningún efecto en miniaturas de tipo Demonio o No Muerto.

Duración: Permanece en juego.

Erupción (12+)

Objetivo: Cualquier punto a 45cm o menos, en línea de visión del hechicero (si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, sólo podrá lanzarse contra una miniatura en contacto peana con peana con el brujo).

Efecto: Coloca la plantilla circular pequeña centrada en el punto objetivo. Todas las miniaturas bajo la plantilla (aunque sea de forma parcial) deben hacer un chequeo de Iniciativa (tira 1D6; si es superior a su Iniciativa ha fallado; un 6 siempre es fallo y un 1 siempre es éxito); las miniaturas que no lo superen son vaporizadas al instante por la lava fundida y retiradas como baja. Las miniaturas de tipo Máquina de guerra o Carro (incluyendo el Tanque a Vapor) son automáticamente destruidos por el fuego sin hacer chequeo de iniciativa. En caso de personajes montados en carro o monstruo, el personaje y su montura debe hacer chequeo de Iniciativa por separado. Se pueden hacer tiradas de salvación especial de la forma habitual, pero no por armadura ni regeneración. Son ataques flamígeros (así que no afectará a miniaturas inmunes a flamígeros).

Duración: Instantáneo.

LAS FORJAS DE LA LLANURA

Los Enanos del Caos son tan diestros en el arte de la forja como los Enanos, pero además no temen usar la magia ni atar poderes demoníacos a sus objetos. Esta sección describe las reglas de estas devastadoras armas y de los objetos negros utilizados por los Enanos del caos. Pueden ser usados por las miniaturas indicadas en la lista de ejército. Recuerda también que todas las reglas referentes a objetos mágicos descritas en las páginas 152-154 del Reglamento de Warhammer se aplican también a los objetos mágicos específicos de los Enanos del Caos.

ARMAS MÁGICAS

Un Personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Todas estas armas son Armas mágicas. Sólo puede llevar un Arma mágica.

Espada de la Muerte (90). Arma de mano. Los ataques del portador se resuelven con F10 (pero no altera el atributo de Fuerza del portador, a efectos de chequeos de Fuerza, etc.).

Espada de Obsidiana (70). Arma de mano. Anula armaduras. Además, las armaduras y escudos de las miniaturas impactadas y heridas por la Espada de Obsidiana (tras salvaciones, es decir, si sufren alguna herida) resultan destruidas. Esto afecta a escudos y armaduras (ligera, pesada, etc), pero no afecta a armaduras de otros tipos como puede ser la piel escamosa o la barda de un caballo.

Oscura Maza de la Muerte (60). Arma de mano. Una vez por partida, el portador puede renunciar a sus ataques habituales para realizar un ataque especial; todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el personaje sufren 1d3 heridas directas que Anulan armadura. El resto de turnos cuenta simplemente como un arma de mano mágica.

Martillo Negro de Hashut (50). Arma de mano. Los ataques hechos con esta arma se resuelven con F+2 y Ataques flamígeros.

Espada de Fuego Infernal (45). Arma de mano. Ataques flamígeros, Heridas múltiples 1D3.

Látigo del Esclavista (35). Arma de mano. No pueden usarlo personajes de tipo Pielverde. Cualquier unidad amiga de tipo Pielverde a 15cm o menos del portador puede repetir cualquier chequeo de Liderazgo (incluyendo chequeos de psicología o de desmoralización) o de Animosidad. A diferencia de los demás objetos mágicos, se permite más de un Látigo del Esclavista en un mismo ejército (todos los que quieras en el ejército, a 35 puntos cada uno). Sin embargo recuerda que una tirada repetida no puede repetirse.

Espada Veloz (30). Arma de mano. +1 a la tirada para impactar.

Espada de Batalla (25). Arma de mano. El portador gana +1 ataque.

Espada del Poder (20). Arma de mano. Los impactos causados por esta arma se resuelven con F+1.

Daga de la Malicia (15). Arma de mano. El portador tiene Odio a todas las miniaturas enemigas.

Mordisco de acero (10). Arma de mano. Poder de penetración.

ARMADURAS MÁGICAS

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

Armadura Carmesí de Dargan (65). Esta armadura emite un calor incandescente que cegará y quemará a cualquier enemigo que ose enfrentarse a ella. Armadura negra (salvación de 4+, tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros). Además, su portador gana Ataques flamígeros. Además, cualquier miniatura (amiga o enemiga) que quiera atacar al portador deberá superar un chequeo de Liderazgo para poder hacerlo; si lo falla podrá atacar a otra miniatura (pero no al portador).

Máscara de los Hornos (60). Sólo personajes Enanos del Caos (ni Centauros ni Hobgoblins). El portador tiene un +1 a su tirada de salvación por armadura (puede combinarse con armaduras o escudos), causa Miedo, y tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Armadura de Bazhrak el Cruel (50). Armadura negra (salvación por armadura de 4+, tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros). En vez de la tirada de 4+, proporciona una tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede mejorarse y Resistencia a la Magia (2) (siguen el resto de efectos de la Armadura negra).

Armadura de Gazrakh (25). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+), aunque en vez de la tirada de 5+ proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorarse de ninguna forma.

Armadura de Lava (25). Se considera una Armadura negra (salvación de 4+, tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros) pero en vez de otorgar especial de 5+ contra flamígeros, el portador y su montura son inmunes a los ataques flamígeros.

Escudo Hechizado (10). Escudo, pero proporciona un punto más de salvación (Tirada de salvación por armadura de 5+).

TALISMANES

Cada personaje puede llevar un único Talismán.

Talismán de Obsidiana (60). Cualquier hechizo (amigo o enemigo) que designe como objetivo al portador o la unidad donde esté, queda automáticamente dispersado (aunque haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Los hechizos que no designen al portador o la unidad como objetivo sino que afecten a “las unidades” (p.e. Cabeza ardiente, Tormenta de Cronos, Robar vida) no serán dispersados y afectarán igualmente al portador o la unidad. Además, ninguna miniatura en contacto peana con peana con el portador (amiga o enemiga) puede lanzar hechizos, ni siquiera mediante objetos portahechizos.

Manto de Piedra (40). R+1, I-1 (mínimo 1) del portador.

Anteojos con lentes de Corindón (30). Todos los enemigos que ataquen al portador en combate cuerpo a cuerpo deberán repetir las tiradas para impactar que hayan tenido éxito. Si el enemigo puede repetir las tiradas para impactar que haya fallado, entonces ambos efectos se anulan.

Talismán de protección (15). El portador gana una Tirada de salvación especial de 6+.

OBJETOS ARCANOS

Los Grandes Brujos, Brujos o Herreros Demoníacos pueden llevar un único Objeto Arcano.

Báculo de Hechicero (50). El portador tiene un +1 a todos sus intentos de dispersar un hechizo.

Cáliz de Oscuridad (25). Al inicio de la fase de magia de cualquier jugador, puedes activar el Cáliz de Oscuridad. Si lo haces, lanza 1d3; retira esa cantidad de dados de magia (o dispersión) de ambos jugadores. Por ejemplo, si lo activas en la fase de magia del enemigo, lanzas 1d3 y sacas un 3, retira 3 dados de energía del enemigo y 3 dados de dispersión propios.

Cetro Ceremonial de Hashut (25). Se trata de un Objeto portahechizos con un Nivel de energía 3. El portador puede lanzar el hechizo Llamas de Azgorh de la Magia de los Enanos del Caos. Tira 1D6 cada vez que el portador utilice este objeto: con un resultado de 1, las energías mágicas se agotan y el objeto queda inservible para el resto de la partida.

Piedra de energía (25). Un sólo uso. Declara su uso antes de tirar los dados para intentar lanzar un hechizo. Añade +2 dados a la tirada. Debes declarar usar al menos un dado para poder usar la Piedra de Energía. Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.

Pergamino de Dispersión (25). Un sólo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.

OBJETOS HECHIZADOS

Cada personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

Gema Negra de Gnar (35). Un sólo uso. Declara su uso en una fase de combate cuerpo a cuerpo (de cualquier jugador), después de lanzar y aceptar desafíos, después de los impactos por carga pero antes de empezar las tiradas de combate. Elige una miniatura (amiga o enemiga) en contacto peana con peana con el portador de la Gema Negra (en caso de desafío debe ser la miniatura desafiada); ni el portador, ni esa miniatura, ni sus monturas pueden atacar o ser atacados durante esa fase.

Frasco demoníaco de Ashak (50). Un solo uso. Declara su uso al inicio de una fase de movimiento propia, antes de declarar cargas. Todas las unidades enemigas a 45cm deben realizar un chequeo de pánico (excepto aquellas inmunes a pánico, psicología o desmoralización). Además, los edificios, las máquinas de guerra y los carros (así como todos los objetos “inanimados”, como podría ser la Campana Gritona skaven o el Tanque a Vapor imperial) a esa distancia sufren 1D6 heridas automáticas (repártelas como si fueran proyectiles, por ejemplo entre la máquina y la dotación o entre un personaje y su carro si lo usa de montura). El Frasco NO es un objeto portahechizos, así que no se puede dispersar.

Huargo de Hierro (35). Solo personajes hobgoblin. Se considera un Lobo Gigante a todos los efectos (montura, caballería rápida, etc) que, al cargar, causa 1D3 impactos de Fuerza 5 además de sus ataques normales.

Guanteletes de Bazhrakk el Cruel (20). El portador gana F+1 en su perfil. Esto modifica su fuerza a todos los efectos (por ejemplo, chequeos de fuerza) y es adicional a cualquier bonificador que haya por hechizos o armas (como un arma a dos manos).

Aliento de Hashut (15). Un sólo uso. El portador puede hacer un ataque con la plantilla de aliento. Las miniaturas bajo él (parciales a 4+) reciben un impacto de F3 flamígero.

Terror de Pielverde (10). Un sólo uso. Úsalo cuando una unidad amiga falle un chequeo de animosidad a 30cm o menos del portador; el jugador puede elegir que la unidad reciba 1d3 heridas directas (sin posibilidad de salvación por armadura) y repetir el chequeo.

ESTANDARTES MÁGICOS

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

Efigie de Hashut (75). El portador y la unidad en la que esté causan Miedo.

Estandarte de la Esclavitud (50). Todas las unidades amigas de tipo Pielverde a 30cm o menos del Estandarte de la Esclavitud pueden repetir cualquier chequeo de psicología no superado.

Pabellón de la Custodia Templada (40). Todas las miniaturas de Enanos del Caos (tipo Enano y tipo Caos a la vez) de la unidad en la que esté este estandarte aumentan su tirada de salvación por armadura en +1, hasta un máximo de 2+.

Estandarte de Guerra (25). +1 a la Resolución de Combate.

MONTURAS

Algunos personajes pueden elegir ciertas Monturas. En esta sección se detallan las reglas para dichas monturas.

Monturas y tipo de personaje

Todos los personajes Enanos se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo los Centauros Menores (que son Caballería).

Mientras un personaje Enano del Caos esté montado en Monstruo pierde la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasa a ser Infantería. Mientras esté montados en Monstruo NO se considera Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

En algunos casos, las Monturas ocupan una opción adicional (por ejemplo, un personaje montado en Gran Tauro ocupa una opción adicional de Héroe). Esto es para las monturas opcionales; en los casos en que ya esté incluido en la entrada del ejército ya está indicado qué opciones adicionales ocupa (por ejemplo, Drazhoath el Cenizo ya indica que ocupa una opción de Comandante más una de Héroe).

Lobo Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	+1

Tipo de unidad: Caballería, Animal.

Reglas especiales: Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.

Gran Tauro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Tauro	15	5	0	6	5	4	3	4	6	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.

Arma. Cocos (Arma de mano).

Arma de proyectiles. Aliento de fuego. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F3 con la regla Ataques Flamígeros.

Armadura. Su duro pellejo le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

Reglas especiales: *Volar. Terror. Objetivo grande. Inmune a ataques flamígeros.*

Lammasu

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lammasu	15	3	0	5	5	4	2	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Lammasu.

Reglas especiales: *Volar. Terror. Objetivo grande.*

Protección mágica. Tanto el Lammasu como su jinete tienen Resistencia a la Magia (2).





COMANDANTES

Señor de la Torre

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Señor de la Torre	8	7	4	4	5	3	4	4	10	4+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Coste: 145 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+6), Guja ardiente (+9) o Arma de mano adicional (+6).

Armadura: Armadura Negra. Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede montar en un Gran Tauro (+230; ocupa una opción adicional de Héroe).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 125 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Avance imparable. Desprecio. Firmeza.*

Gran Brujo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Brujo	8	4	3	4	5	3	2	1	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero.

Coste: 225 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Es un hechicero de nivel 3 que puede usar saber del Fuego, Metal, Sombras, Muerte, o Magia Volcánica. Puede ser de nivel 4 por +35 puntos.

Montura: Puede montar en Lammasu (+200).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Avance imparable. Desprecio. Firmeza.*

Taur'ruk

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Taur'ruk	18	6	2	5	5	4	5	5	9	3+

Tipo de unidad: Monstruo, Caos. Ten en cuenta que, al ser un Monstruo, un Taur'ruk nunca se puede unir a ninguna unidad (ni siquiera a una de Centauros Mayores).

Inclusión: Un Taur'ruk no puede ser el General. Por tanto, debes incluir otro personaje (que pueda ser el General) aparte de un Taur'ruk en tu ejército.

Coste: 200 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Arma a dos manos (+8) o Arma de mano adicional (+6).

Armadura: Armadura pesada. Además, tiene una tirada de salvación por piel escamosa de 5+. En conjunto, tiene una tirada de salvación por armadura de 3+. Puede cambiar su Armadura pesada por Armadura negra (+24).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Desprecio. Miedo. Impactos por carga (1).*



HÉROES

Castellano Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Castellano Infernal	8	6	4	4	5	2	3	3	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Coste: 65 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4), Guja ardiente (+6) o Arma de mano adicional (+4).

Armadura: Armadura Negra. Puede llevar escudo (+2).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 75 puntos en objetos mágicos.

Opciones. Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25); si lo es, no podrá elegir equipo adicional (armas, armas de proyectiles ni escudo). Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar otros objetos mágicos); o bien armas mágicas, armaduras mágicas y/o talismanes mágicos hasta 75 puntos en total.

Reglas especiales: *Avance imparable. Desprecio. Firmeza.*

Brujo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Brujo	8	4	3	3	4	2	2	1	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero.

Coste: 90 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Es un hechicero de nivel 1 que puede usar saber del Fuego, Metal, Sombras, Muerte, o Magia Volcánica. Puede ser de nivel 2 por +35 puntos.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Avance imparable. Desprecio. Firmeza.*

Herrero Demoníaco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Herrero Demoníaco	8	4	5	4	5	2	2	2	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero.

Coste: 65 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Guja ardiente (+6).

Armas de proyectiles. *Bombas nafta.* Arma arrojadiza, alcance 15cm; si impacta, causa 1D3 impactos de F3 con Poder de penetración. No se consideran armas mágicas.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Puede ser Hechicero de nivel 1 (+50) o Hechicero de nivel 2 (+85). Si es Hechicero debe usar saber del Fuego. Fíjate que el Herrero Demoníaco es de tipo Hechicero aunque no tenga niveles de magia (si no tiene niveles de magia, no genera dados de magia ni dispersión).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Avance imparable. Desprecio. Firmeza.*

Maestro artillero. El Herrero Demoníaco puede unirse a la dotación de cualquier máquina de guerra que tenga dotación de Enanos del Caos (no a las máquinas Hobgoblin). Una máquina con un Herrero Demoníaco de dotación puede repetir la tirada del dado de artillería cuando dispara.

Poco diestro en magia. Si un Herrero Demoníaco intenta lanzar un hechizo y tiene Disfunción Mágica, además de tirar en la tabla de Disfunciones recibe una herida (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura). Si sobrevive, pasa a tener R+1.



HÉROES

Khan Hobgoblin



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Khan Hobgoblin	10	4	3	4	4	2	4	3	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. Un Khan no puede ser el General. Por tanto, debes incluir otro personaje (que pueda ser el General) aparte de un Khan en tu ejército.

Coste: 41 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4) o arma de mano adicional (+4). Si va montado, puede ir con Lanza (+2).

Armas de proyectiles: Puede llevar Arco (+6) o Cuchillos Arrojadizos (+3).

Armadura: Puede llevar Armadura ligera (+2). Puede llevar escudo (+2).

Montura: Puede montar en Lobo gigante (+12).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Opciones. Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25); si lo es, no podrá elegir equipo adicional (armas, armas de proyectiles ni escudo). Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar otros objetos mágicos); o bien armas mágicas, armaduras mágicas y/o talismanes mágicos hasta 75 puntos en total. Ten en cuenta que sólo puede haber un Portaestandarte de Batalla en el ejército; o lo es un Castellano, o lo es un Khan.

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio.*

Héroe Centauro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Héroe Centauro	20	6	3	4	5	2	4	4	9	-

Tipo de unidad: Caballería, Enano, Caos.

Coste: 80 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Arma a dos manos (+4) o Arma de mano adicional (+4).

Armadura: Puede llevar Armadura ligera (+2), Armadura pesada (+4), o armadura Negra (+8). También puede llevar Escudo (+2).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Centauro menor. Desprecio.*



UNIDADES BÁSICAS

1+ Guerreros Enanos del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guerrero Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+
Campeón	8	4	3	3	4	1	2	2	9	5+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Inclusión. Es obligatorio incluir al menos una unidad de Guerreros Enanos del Caos en el ejército.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 8 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m).

Arma de proyectiles. Pueden llevar Ballesta (+4/m).

Armadura: Armadura pesada. Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Campeón (+10).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.



Trabuqueros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Trabuquero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+
Ensordecedor	8	4	3	3	4	1	2	2	9	5+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 11 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles. Trabuco.

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Ensordecedor(+12).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.



Máquina experimental

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Máquina y dotación	8	4	3	3	4	1	2	2	9	6+

Tipo de unidad: Máquina de guerra, Infantería, Enano, Caos.

Inclusión. No puedes incluir más Máquinas experimentales que unidades de Guerreros Enanos del Caos. Las Máquinas Experimentales no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: Aunque la miniatura pueda estar compuesta de varias partes (por ejemplo, 1 máquina de guerra y 2 Enanos de dotación) se considerará como si fuera una única miniatura.

Tamaño de peana. Usan una peana 25x50mm (caballería), aunque NO son caballería a ningún efecto (así que tienen 360° de visión, etc.).

Coste: 40 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura ligera.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Armas experimentales. Las Máquinas experimentales son ingenios salidos de las forjas de los Enanos del Caos: morteros, arcabuces giratorios de repetición, bazocas e incluso pequeños lanzallamas. Para simplificar, todos ellos se disparan como la catapulta, pero con alcance 0-45cm. Las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F3 con Poder de Penetración.

A efectos de designar disparos a una Máquina Experimental, trátalos como si fueran un personaje (ver regla "Proximidad a tropas amigas", reglamento de Warhammer página 97).

Las Armas Experimentales son máquinas de guerra, así que se ven sujetas a los hechizos y efectos que limitan a las máquinas de guerra (por ejemplo, si un hechizo impide disparar a menos que se saque un 4+, necesitarás lanzar el dado por cada Arma experimental).

Las Armas Experimentales se consideran infantería, así que salvo al punto anterior, no siguen las reglas de máquinas de guerra (pueden marchar, mover y disparar, no pueden marchar y disparar, etc.) aunque NO pueden aguantar y disparar.



UNIDADES BÁSICAS

Guerreros Hobgoblin



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guerrero Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6	-
Traicionero	10	3	3	3	3	1	2	2	6	-

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. No puede haber más unidades de Guerreros Hobgoblin que de Guerreros Enanos del Caos. Los Guerreros Hobgoblin no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 2 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Dos armas de mano (+2/m).

Arma de proyectiles. Pueden ir con Cuchillos arrojadizos (+1/m).

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden ir con Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+4), Portaestandarte (+8), Traicionero (+8).

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio.*

Arqueros Hobgoblin



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Arquero Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6	-
Ojotuerto	10	3	4	3	3	1	2	1	6	-

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. No puede haber más unidades de Arqueros Hobgoblin que de Guerreros Enanos del Caos. Los Arqueros Hobgoblin no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 5 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano.

Arma de proyectiles. Arco.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Ojotuerto (+10).

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio.*

Jinetes de las Estepas



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jinete de las Estepas	-	3	3	3	3	1	2	1	6	6+
Cabalgaestepas	-	3	3	3	3	1	2	2	6	6+
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad: Caballería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. No puede haber más unidades de Jinetes de las Estepas que de Guerreros Enanos del Caos. Los Jinetes de las Estepas no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 11 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).

Arma de proyectiles. Pueden ir con Arco (+3/m).

Armadura: Pueden llevar Escudo (+1/m).

Montura. Montan en Lobo Gigante.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Cabalgaestepas (+12).

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio. Caballería rápida.*

UNIDADES ESPECIALES

Guardia Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guardia Infernal	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+
Señor Infernal	8	5	3	4	4	1	2	2	9	3+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 16 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Armadura negra. Escudo.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Señor Infernal (+14). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Opciones. Una única unidad de Guardia Infernal en todo el ejército puede ser de Juramentados (+2/m). Los Juramentados son iguales que la Guardia Infernal pero llevan armas demoníacas que proporcionan F+1 y ataques mágicos (no pueden llevar Arma a dos manos); aunque hagan ataques mágicos no son armas mágicas (así que no pueden ser anuladas por hechizos y efectos que habitualmente anularían armas mágicas).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Tozudos.



Gujas Ardientes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guja Ardiente	8	4	3	3	4	1	2	1	9	4+
Escupellamas	8	4	3	3	4	1	2	2	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 12 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Guja ardiente.

Arma de proyectiles. Guja ardiente.

Armadura: Armadura negra.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Escupellamas (+12). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.



Berserkers

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Berserker	8	5	3	4	4	1	2	1	9	-
Enajenado	8	5	3	4	4	1	2	2	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 10 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Puede llevar Arma de mano adicional (+2/m) o Arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Enajenado (+12).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Furia asesina.



UNIDADES ESPECIALES

Esclavos Goblin



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Esclavo Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	6+
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6	6+

Tipo de unidad: Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 2 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).

Armadura: Escudo.

Grupo de mando: Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe Goblin (+8).

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio.*

Miedo a los orejotaz. Las miniaturas de tipo Elfo causan Miedo a los Goblin.

Esclavos Orcos



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Esclavo Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7	6+

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 5 puntos por miniatura

Armas: Rebanadora.

Armadura: Armadura ligera. Pueden llevar escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe Orco (+13).

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio.*

0-1 Orcos Negros



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8	5+
Jefe Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	2	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Orco negro, Pielverde

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 10 puntos por miniatura

Armas: Rebanadora. Puede cambiar su Rebanadora por Dos armas de mano (+2/m) o por Arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Orco Negro (+15).

Reglas especiales: *Desprecio.*

Hobgoblins Eскурridizos



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Hobgoblin Eскурridizo	10	3	3	3	3	1	2	1	6	-
Apuñalador	10	3	3	3	3	1	2	2	6	-

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 6 puntos por miniatura

Armas: Dos armas de mano.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Apuñalador (+10).

Reglas especiales: *Animosidad. Desprecio. Ataques envenenados.*

Eскурridizos. El enemigo nunca puede envolver el flanco de los Hobgoblins Eскурridizos, mientras que éstos pueden envolver al enemigo siempre, con cualquier número de miniaturas (incluso aunque no hayan ganado el combate). La huida se trata de la forma habitual. En caso de dos unidades de Hobgoblins Eскурridizos trabadas en combate, la regla se anula, así que ambas pueden envolver al enemigo pero sólo en caso de ganar el combate (si no ganan no pueden envolver).

UNIDADES ESPECIALES

Centauros Menores

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Centauro Menor	20	5	3	4	4	1	2	2	9	6+
Jefe Centauro	20	5	3	4	4	1	2	3	9	6+

Tipo de unidad: Caballería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 21 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m) o Arma de mano adicional (+2/m).

Armadura: Armadura ligera. Pueden cambiar su Armadura ligera por Armadura pesada (+1/m) o Armadura negra (+3/m). Pueden llevar Escudo (+2/m)

Grupo de mando: Músico (+8), Portaestandarte (+16), Jefe Centauro (+16). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Centauro menor. Desprecio.



Nacidofuegos K'daai

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Nacidofuego K'daai	15	4	2	5	4	3	4	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Demonio, Caos.

Tamaño de peana: Infantería monstruosa (40x40mm).

Tamaño de la unidad: 3+

Coste: 44 puntos por miniatura.

Armas: Hachas infernales (Arma de mano).

Reglas especiales: Miedo. Inmune a psicología. Ataques flamígeros. Ataques mágicos. Inmune a ataques flamígeros. Inestable. Cuerpo ardiente. Tirada de salvación especial de 5+.



Torbellino de Muerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Torbellino de Muerte	-	-	-	4	4	3	-	-	-	6+
Centauro Menor	20	5	-	4	-	-	3	2	9	-

Tipo de unidad: Carro, Enano, Caos.

Inclusión. Puedes incluir 1-2 Torbellinos de Muerte como una única opción de unidad Especial.

Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Torbellino de Muerte empujado por un Centauro Menor.

Coste: 55 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 6+.

Reglas especiales: Desprecio.

Carro. El Torbellino de Muerte no es un carro al uso, puesto que no tiene tripulación ni bestia de tiro sino que está empujado por un Centauro Menor. De todas formas, considera que es un Carro a todos los efectos (impactos por carga, impactos de F7, etc.) con la salvedad que el Centauro siempre puede atacar (actúa como la tripulación, no como bestia de tiro).



UNIDADES ESPECIALES

Lanzavirotes Hobgoblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzavirotes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzavirotes, 3 Hobgoblins de dotación. Puedes incluir 1-2 Lanzavirotes Hobgoblin como una única opción de unidad Especial.

Coste: 35 puntos por unidad

Armas: La dotación lleva Arma de mano.

Reglas especiales: *Desprecio.*

Lanzavirotes. El Lanzavirotes Hobgoblin se trata como un Lanzavirotes a todos los efectos (consulta la página 124 del reglamento de Warhammer).

Lanzacohetes Hobgoblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes, 3 Hobgoblins de dotación.

Coste: 50 puntos por unidad

Armas: La dotación lleva Arma de mano.

Reglas especiales: *Desprecio.*

Lanzacohetes. El Lanzacohetes sigue todas las reglas de la Catapulta, con la salvedad que su alcance máximo es 90cm, usa la plantilla circular pequeña y causa impactos de F3 con Poder de penetración (F6 bajo el agujero central).

Lanzacohetes de Muerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzacohetes de Muerte	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes, 2 Enanos del Caos de dotación.

Coste: 70 puntos por unidad.

Armas: La dotación lleva Arma de mano.

Armadura. La dotación lleva Armadura ligera.

Opciones. El Lanzacohetes puede tener un Demonio atado (+25).

Reglas especiales: *Desprecio. Firmeza.*

Lanzacohetes de Muerte. El Lanzacohetes de Muerte sigue todas las reglas de la Catapulta, con dos excepciones: la primera es que el alcance máximo es de 120cm, y la segunda es que en caso de obtener Problemas en el dado de artillería pero Impacto en el dado de dispersión, no causa Problemas sino que se desvía en el sentido indicado en la flechita pequeña del dado de dispersión.



UNIDADES SINGULARES

Cañón de Magma

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Cañón de Magma	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Cañón de Magma y 3 Enanos del Caos.

Coste: 140 puntos por unidad.

Armas: La dotación lleva Arma de mano.

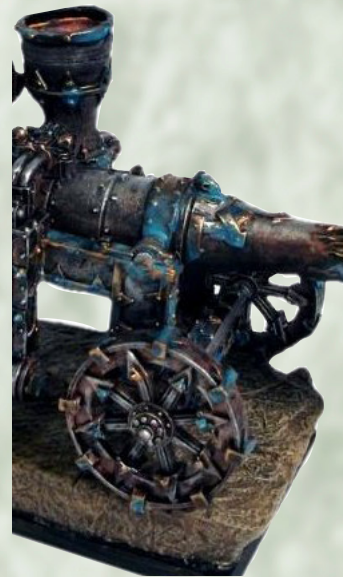
Armadura. La dotación lleva Armadura ligera.

Opciones. El Cañón de Magma puede tener un Demonio atado (+25).

Reglas especiales: *Desprecio. Firmeza.*

Cañón de Magma. El Cañón de Magma se trata a todos los efectos como un Cañón, con las siguientes excepciones:

- Su alcance máximo es 30cm (no puedes apuntar a más de 30cm).
- Una vez determinado el punto de impacto, en vez de lanzar de nuevo el dado de artillería para establecer la distancia de rebote, coloca la plantilla de lágrima (llamas) con la punta en el punto de impacto y orientada en el mismo sentido que la dirección de disparo.
- Las miniaturas bajo la plantilla de lágrima (parciales a 4+) reciben cada una un impacto de F5 con Heridas múltiples 1D3, Ataques flamígeros. Cualquier unidad que sufra una o más bajas debido al Cañón Lanzallamas deberá hacer un chequeo de pánico.
- Si se obtienen Problemas al lanzar el dado de artillería, lanza 1D6: con un 1 la máquina y la dotación quedan destruidas (retíralos como baja), con 2-3 el disparo no tiene efecto (y no puede disparar el siguiente turno) y con 4+ el disparo no tiene efecto (pero podrá disparar el siguiente turno).



Cañón Estremecedor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Cañón de Magma	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Cañón Estremecedor y 3 Enanos del Caos.

Coste: 110 puntos por unidad.

Armas: La dotación lleva Arma de mano.

Armadura. La dotación lleva Armadura ligera.

Opciones. El Cañón Estremecedor puede tener un Demonio atado (+25).

Reglas especiales: *Desprecio. Firmeza.*

Cañón Estremecedor. El Cañón Estremecedor dispara como una catapulta y sigue todas sus reglas, con las siguientes excepciones:

- Su alcance mínimo es 30cm (no puedes apuntar menos de 30cm).
- Su alcance máximo es 120cm (no puedes apuntar más de 120cm).
- En caso de "Problemas", usa la tabla de Problemas del cañón en vez de la tabla de la catapulta.
- Después de determinar el punto de impacto y de causar el daño habitual, lanza 5D6; todas las tropas (amigas y enemigas) a esa distancia en centímetros del punto de impacto ven reducido su atributo de Movimiento a la mitad hasta el final del próximo turno enemigo y, además, no podrán disparar armas de proyectiles; las miniaturas de tipo Máquina de guerra dentro de ese radio, deberán lanzar 1D6 y obtener 4+ para poder disparar en su próxima fase de disparo.



UNIDADES SINGULARES

o-1 Cañón Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Cañón Infernal	-	4	4	6	7	6	1	4	9	3+
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+

Tipo de unidad: El cañón es Máquina de guerra, Demonio, Caos. La dotación es Infantería, Enanos, Caos.

Inclusión. El Cañón Infernal ocupa dos opciones de unidad Singular.

Potencia de unidad. El Cañón tiene una Potencia de unidad de 6 (+1 por cada Enano del Caos).

Tamaño de la unidad: 1 Cañón Infernal operado por 3 Enanos del Caos de dotación.

Coste: 270 puntos. Si el oponente elimina toda la dotación, se lleva la mitad de puntos del Cañón. Si elimina el Cañón por completo, aunque la dotación siga intacta, se lleva todos los puntos del cañón.

Armas: Los Enanos del Caos llevan arma de mano.

Armadura. El Cañón tiene una armadura de 3+. Los Enanos llevan Armadura pesada.

Reglas especiales (Enanos del Caos): *Desprecio. Firmeza.*

Reglas especiales (Cañón Infernal): *Objetivo grande. Terror.*

Demonio. El Cañón es Demonio, así que realiza Ataques mágicos y tiene una tirada de salvación especial de 5+, pero no puede efectuarse contra ataques mágicos (de un hechizo, arma mágica, etc).

Inmune a Desmoralización (así que no hace falta hacer chequeos de inestabilidad demoníaca).

¡Está vivo! El Cañón es en parte máquina y en parte demonio. En combate, el propio Cañón combate (así que los Enanos se sitúan a su lado en vez de delante). En caso de arrasamiento toda la unidad se desplaza 5D6cm.

Arrasar. El Cañón no puede declarar cargas pero en la fase de movimientos obligatorios debe tirar 5D6. Si el resultado obtenido es igual o mayor que la distancia existente entre el cañón infernal y la unidad enemiga más cercana, el cañón cargará inmediatamente (si puede) contra esa unidad. La unidad enemiga puede reaccionar a la carga normalmente. Debe tratarse el resultado obtenido en los 5D6 como la distancia de carga que deberá recorrer el cañón infernal, ya sea fallida o no. Si el cañón arrasa o está trabado, sólo puede escupir inmundicia (no puede disparar de la forma habitual). El cañón no puede perseguir. Si no queda dotación viva para controlarlo, el Cañón arrasará hacia la unidad más cercana, sea amiga o enemiga.

Disparando el cañón. Se dispara como una catapulta con alcance 150cm. Debido a su maligna inteligencia, puede repetirse la primera tirada del dado de dispersión cada turno. Coloca la plantilla pequeña. Una vez determinado el punto del impacto, toda unidad no inmune a psicología que esté debajo del área de efecto puede huir de forma voluntaria en dirección opuesta al cañón, antes de calcular el daño que sufra. Todas las miniaturas bajo la plantilla sufren un impacto de F10 con Heridas múltiples 1D6 (1D6+2 contra edificios). Luego se sitúa la plantilla grande centrada igual que la pequeña. Toda unidad (amiga o enemiga) con al menos una miniatura bajo la plantilla deberá hacer un chequeo de Liderazgo, si no lo supera huye en la dirección contraria.

Escupir inmundicia. En vez de disparar el cañón de forma habitual, puede optar por escupir una gran masa de trozos de cuerpos y esencia demoníaca. Sitúa la plantilla de llamas tocando con el extremo pequeño en la boca del cañón y el extremo ancho dirigido contra el blanco. Las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren impactos de F6. Toda unidad bajo la plantilla (aunque sea parcial) debe hacer chequeo de Terror. Un Cañón que mueve de forma voluntaria no puede Escupir inmundicia (igual que el resto de máquinas de guerra); un Cañón que se mueva por culpa de la regla Arrasar sí que puede Escupir inmundicia.

Impredicible. En caso de obtener Problemas, lanza 1D6:

1. El cañón rompe las cadenas, acaba con la dotación y se lanza contra la unidad más cercana. Si carga contra una unidad amiga, ésta no se ve obligada a hacer chequeo de Terror.
2. El cañón infernal intenta romper las cadenas zarandeándose violentamente. Sufre 1D6 heridas directas sin poder hacer salvaciones por armadura ni especiales.
3. El demonio encerrado en el cañón infernal entra en un estado de furia asesina. Retira la dotación del juego. Puede escupir inmundicia de inmediato.
4. Uno de los miembros de la dotación es engullido en el horno. Retíralo del juego.
5. El Cañón pierde la tirada de salvación especial por aura demoníaca.
6. La energía caótica del cañón infernal se dispersa e inflige una herida a cada miniatura del campo de batalla de tipo Hechicero (así que no afecta a Sacerdotes Guerreros imperiales por ejemplo), sin posibilidad de efectuar ninguna tirada de salvación por armadura ni tirada de salvación especial. En caso de una Unidad mágica (que son igualmente de tipo Hechicero), la unidad recibe 1D6 heridas.



UNIDADES SINGULARES

Mortero Terremuerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mortero Terremuerte	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
Ogro	15	3	3	4	4	3	2	3	7	6+

Tipo de unidad: Máquina de Guerra. Los Enanos del Caos de dotación son Infantería, Enano, Caos. El Ogro es Infantería monstruosa, Ogro, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Mortero Terremuerte, 3 Enanos del Caos, y un Ogro.

Coste: 130 puntos por unidad.

Armas: La dotación (Enanos del Caos y Ogro) llevan Arma de mano.

Armadura. La dotación (Enanos del Caos y Ogro) lleva Armadura ligera.

Opciones. El Mortero Terremuerte puede tener un Demonio atado (+25).

Reglas especiales: *Desprecio. Firmeza.*

Mortero Terremuerte. El Mortero Terremuerte dispara como una catapulta y sigue todas sus reglas, con las siguientes excepciones:

- Su alcance mínimo es 30cm (no puedes apuntar menos de 30cm).
- Su alcance máximo es 180cm (no puedes apuntar más de 180cm).
- En caso de "Problemas", usa la tabla de Problemas del cañón en vez de la tabla de la catapulta, pero aplica un modificador de -1 a la tirada de Problemas.
- Cualquier unidad impactada por el Mortero no podrá mover de forma voluntaria en su siguiente fase de movimiento (pero si tienen que huir, huirán) ni disparar armas que requieran "mover o disparar", incluyendo máquinas de guerra.
- Además de los artilleros enanos, el Mortero cuenta con un Artillero Ogro. Este Artillero luchará en combate cuerpo a cuerpo, pero además es vital para recargar la máquina; si el Ogro muere, al declarar disparo con el Mortero deberás lanzar 1D6; con 3+ puede disparar ese turno, con 1-2 no puede disparar (cuesta mucho recargar el mortero).
- Si el Mortero resultase destruido, la dotación (superviviente) formaría una unidad, siendo de hostigadores si sólo quedan Enanos del Caos, o con todas las miniaturas en una única fila (si no fueran hostigadores, al ser el Ogro uno más de la unidad).

Juggernaut demoníaco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Juggernaut demoníaco	-	-	-	5	5	4	-	-	-	3+
Centauro Menor	20	4	3	4	-	-	3	2	8	-

Tipo de unidad: Carro, Enano, Caos.

Tamaño de peana: Carro (50x100mm).

Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro empujado por un Centauro Menor.

Coste: 210 puntos por unidad.

Armas: El Centauro Menor lleva Arma de mano.

Armas de proyectiles. El Juggernaut tiene dos pequeños arcabuces que pueden disparar aunque haya movido (no marchado), usando la HP del Centauro.

Armadura. El Juggernaut tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

Reglas especiales: *Desprecio.*

Carro. El Torbellino de Muerte no es un carro al uso, puesto que no tiene tripulación ni bestia de tiro sino que está empujado por un Centauro Menor. De todas formas, considera que es un Carro a todos los efectos (impactos por carga, impactos de F7, etc.).

Torre de Asedio. Cuenta como Torre de Asedio a todos los efectos, con la salvedad que no necesita nadie para moverse (se mueve gracias al centauro) y que aumenta a "hasta 10" la capacidad de "transporte" de la torre. Las miniaturas dentro del Juggernaut tienen una salvación por armadura de 2+ que no puede mejorarse y podrían disparar a 360°. Efectivamente, esto quiere decir que una Torre puede transportar 10 miniaturas y moverse gracias al Centauro.

Movimiento. El Juggernaut siempre mueve (hay un Centauro dentro) el M20 del Centauro, aunque no puede Marchar.



UNIDADES SINGULARES

Demonio de Hierro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Demonio de Hierro	-	-	-	7	7	7	-	-	-	3+
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+

Tipo de unidad: Máquina de guerra, Demonio, Caos. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Demonio de Hierro manejado por 3 Enanos del Caos.

Potencia de unidad. El Demonio de Hierro tiene una Potencia de unidad de 7 y cada Enano del Caos vivo tiene 1.

Coste: 200 puntos por unidad.

Armas: Los Enanos van con Arma de mano.

Armadura. El Demonio de Hierro tiene una Tirada de salvación por armadura de 3+. Los Enanos del Caos llevan armadura ligera.

Opciones. Debes equipar al Demonio de Hierro con una de las dos armas posibles (elige uno, el coste está incluido en el Demonio de Hierro):

- Dos cañones de vapor. En cada fase de disparo, el Demonio de Hierro puede disparar dos plantillas de lágrimas. Cada una sale de uno de los dos orificios frontales y siempre de forma perpendicular (no puede “escupir vapor a un lado”, ¡ni hacia atrás!). Las miniaturas bajo la plantilla reciben un impacto de F3 flamígero con Poder de Penetración. Este disparo puede usarse incluso si la miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo (afectará a las miniaturas bajo la plantilla)
- Rompecráneos. El Demonio de Hierro realiza 1D6 ataques en cada fase de combate cuerpo a cuerpo contra miniaturas o unidades situadas en su frontal; estos ataques impactan automáticamente y se resuelven con F7. No afecta si no hay miniaturas en su frontal.

Reglas especiales (Enanos del Caos): *Desprecio. Firmeza.*

Reglas especiales (Cañón Infernal): *Objetivo grande. Terror.*

Impactos por carga (1D6).

Movimiento. El Demonio de Hierro no mueve de forma habitual. En la subfase de movimientos obligatorios, y si el Demonio no está trabado en combate cuerpo a cuerpo, encara al Demonio de Hierro en cualquier dirección y elige cuánto quieres forzar la caldera. Puedes lanzar entre 1D6 y 6D6; esa es la cantidad de cm que moverá (puedes elegir no mover; en ese caso no hace falta que lances dados). Sin embargo, si sale triple 6 en la tirada para movimiento, se hará 1D6 heridas (demasiada presión en la caldera). Si choca contra una unidad (amiga o enemiga) causará 1D6+1 impactos por carga (como si fuera un carro, pero NO es un carro). Si ha chocado contra una unidad amiga, retrocederá 1cm después de causar los impactos por carga.

Disparo contra el Demonio de Hierro. Todos los disparos se resuelven contra el Demonio de Hierro, nunca contra la “dotación” (hay demasiado hierro donde esconderse).

Combate. El Demonio de Hierro no combate, pero los tres Enanos de dotación sí. El Demonio de Hierro es inmune a desmoralización, pero en caso de que venza el combate no puede perseguir.

Tren de artillería. Si al inicio de la fase de movimiento está en contacto peana con peana con una máquina de guerra amiga (Lanzacohetes, Cañón de magma, Mortero terremoto o Cañón estremecedor) puede “engancharse” la máquina al Demonio. La máquina se mueve con el Demonio, y al final de la fase de movimiento puede “desengancharse”. El enganche no puede hacerse si el Demonio o la Máquina de guerra están trabados en combate. Se considera que ambas máquinas han movido a todos los efectos, por lo que no podrán disparar.

Dotación. Si no quedan miembros de la dotación, el Demonio de Hierro es retirado como baja.



UNIDADES SINGULARES

Centauros Mayores

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Centauro Mayor	18	4	2	5	4	4	3	3	8	5+

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Caos.

Tamaño de la unidad: 3+

Potencia de unidad: 4 por miniatura.

Coste: 70 puntos por unidad.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+6/m) o Arma de mano adicional (+4/m).

Armadura. Tienen una Tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a su Piel escamosa. Pueden llevar Armadura ligera (+3/m). Pueden llevar Escudo (+3/m)

Reglas especiales: *Miedo. Desprecio. Impactos por carga (1).*

Destructor K'daai

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Destructor K'daai	22	5	5	7	6	6	5	6	8	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Demonio, Caos.

Tamaño de peana: Monstruo (50x50mm) o mayor.

Tamaño de la unidad: 1

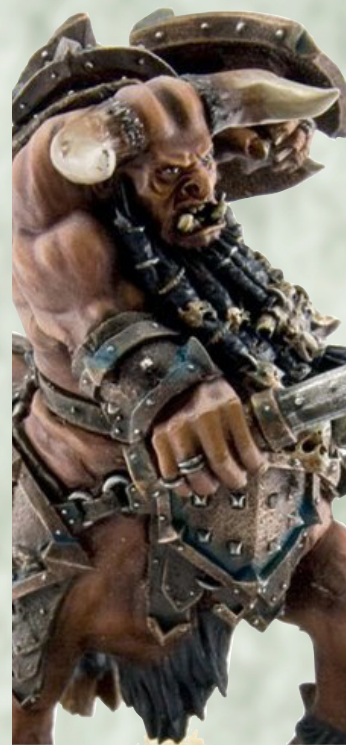
Potencia de unidad: 6.

Coste: 305 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura. Su cuerpo medio metálico medio en llamas le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

Reglas especiales: *Terror. Inmune a psicología. Ataques flamígeros. Ataques mágicos. Inmunes a ataques flamígeros. Inestable. Tirada de salvación especial de 5+.*





ASTRAGOTH

SUMO SACERDOTE DE HASHUT

“Me alzo aquí, en lo más alto del zigurat de Zharr-Naggrund, el Reino del Fuego y la Desolación. Desde este lugar puedo observar las llanuras de Zharrduk, y lo que veo place a mis ojos. Es siempre oscuro bajo el sol aquí, en el corazón del mundo. El olor del azufre y del aceite quemado llena el aire. El restallar de los látigos y los lamentos de los esclavos se ahogan con el ruido de la maquinaria.

Este es el futuro. Un día Hashut, el Padre en la Oscuridad, se alzará de su sueño y pisoteará el mundo bajo sus cascos de bronce. Los muertos superarán en número a los vivos, y todos aquellos que queden serán cargados de cadenas y arrastrados a las forjas de Zharr, a mayor gloria de Hashut.

Y todo será bendita oscuridad.”

—De las profecías de Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut

Astragoth Manodehierro es el Brujo más anciano con vida de los Enanos del Caos. Cuando llegó al punto álgido de su poder, se convirtió en el Brujo más poderoso de la Llanura de Zharrduk desde hacía miles de años. Ahora sus poderes han empezado a menguar y su cuerpo está petrificándose lentamente. Diez años atrás construyó un aparato mecánico para poder desplazarse de un lugar a otro. Sus piernas dejaron de servirle hace mucho tiempo, e incluso sus manos han empezado a convertirse también en piedra. Hasta cierto punto, el artefacto mecánico ha compensado las deficiencias de su cuerpo. La máquina fue construida por esclavos que seguían fielmente los planos de construcción del propio Astragoth, y combina las habilidades innatas de los Enanos del Caos con sus retorcidos y malignos conocimientos.

Actualmente gobierna el Cónclave de los sacerdotes de Hashut y mandó al exilio de la Fortaleza Negra a Drazhoath.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Astragoth	8	6	3	5	5	3	1	3	10	3+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero, Personaje especial.

Inclusión: Puedes incluir a Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut, como una opción de Comandante en un ejército de Enanos del Caos. Astragoth debe ser el General (no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).

Coste: 420 puntos.

Magia. Astragoth es un hechicero de nivel 4 que usa Magia Volcánica.

Armas

Arma de mano.

Armadura

Armadura Negra.

Equipo mágico

Cuerpo mecánico. El cuerpo mecánico de Astragoth lo transporta y, a la vez, lo protege. Astragoth va montado en un cuerpo mecánico, que le proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura (para un total de 3+) y una tirada de salvación especial de 5+.

Reglas especiales

Avance imparable.

Desprecio.

Firmeza.

Ataque mortífero. Los pistones accionados por vapor que han reemplazado los músculos y tendones de Astragoth le permiten atacar al enemigo con una fuerza mortífera. Por cada herida que cause (después de tiradas de salvación), Astragoth puede hacer un ataque extra. Los ataques extras pueden causar nuevos ataques extras.

DRAZHOATH EL LÍVIDO

PROFETA DE HASHUT

Drazhoath el Lívido es un Hechicero-Profeta de Hashut, el Señor de la Fortaleza Negra, y el Amo de la Legión de Azgorh.

Durante más de mil años, la oscura y ardiente aguja de la Fortaleza Negra ha permanecido vigilante sobre el cruce del Río de las Ruinas en el borde sur de las Montañas de los Lamentos, y ha custodiado esta zona para el imperio de fuego y desolación de los Enanos del Caos. Es un lugar de pesadilla, terrible de contemplar, de hierro negro y sólida roca, y ríos de magma corriendo a través del lugar como si fuesen las venas de un monstruoso ser. Durante siglos, el señor de este oscuro lugar y de los guerreros y esclavos que lo habitan ha sido Drazhoath, un ser retorcido hambriento de poder y poderoso hechicero.

Drazhoath fue enviado hace tiempo al exilio a la Fortaleza Negra, como consecuencia de la brutal lucha política entre los Brujos-Sacerdotes de Hashut, como sirviente del Herrero Demoníaco que estaba al mando, pero logró hacerse con el poder y el control de la Fortaleza Negra gracias a su astucia innata y a su amarga y despiadada ambición. En batalla, Drazhoath es tanto un poderoso hechicero como un guerrero capacitado que lidera a sus huestes de guerra a lomos de su Gran Tauro, trayendo el fuego y la ruina al enemigo.

A lo largo de los años el poder de Drazhoath ha crecido enormemente, y pocos Brujos-Sacerdotes pueden igualar su poder mágico o su ingenio para crear terribles máquinas de guerra e ingenios demoníacos. Es también el señor absoluto de la Legión de Azgorh, un ejército de Enanos del Caos y siervos Hobgoblins con base en la Fortaleza Negra que vigila el río y patrulla los salvajes yermos de las Tierras Oscuras para mantener el dominio de los Enanos del Caos sobre este lugar infestado de monstruos. Pese a todo su poder y a las tropas bajo su mando, Drazhoath es profundamente consciente de que se halla estancado: se encuentra demasiado alejado del centro del poder, en Zharr-Naggrund. La voz de este señor en el exilio tiene poco peso en el Cónclave de los Sacerdotes de Hashut, y en particular para Astragoth Manodehierro, el más anciano y poderoso de los sacerdotes de Hashut con vida, y el poderoso señor que mandó al exilio a Drazhoath tiempo atrás. Astragoth es anciano y poderoso más allá de la imaginación, pero finalmente sus poderes han comenzado a desvanecerse. Se mantiene móvil gracias a extraños artefactos mecánicos de su propia invención, y así, poco a poco, los sueños de Drazhoath de retornar triunfante a Zharr-Naggrund van encendiendo su retorcido espíritu.



Drazhoath necesita una gran victoria para que cuando finalmente Astragoth caiga, un buen montón de oro y esclavos consiga aumentar su influencia más allá de su propio y devastado dominio. Esto ha resultado no ser tan sencillo debido a los múltiples enemigos que asedian continuamente la Fortaleza Negra (ya que la Fortaleza Negra existe para proteger el imperio de Zharr-Naggrund de esas criaturas), y continúa esperando.

Cuando le llegaron siniestros rumores acerca de una enorme horda del Caos que llegaba del este y arrasaba con todo a su paso, Drazhoath consultó las llamas y las ascuas de Hashut en los altares de sacrificios en busca de portentos. Vio al mismo tiempo un grave peligro y una oportunidad con la llegada de Tamurkhan, y con el maléfico ingenio que caracteriza a su raza de frío corazón, hizo planes acordes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Drazhoath	8	5	3	4	5	4	1	2	10	4+

Tipo de unidad: Drazhoath es Infantería, Enano, Caos, Hechicero, Personaje especial.

Inclusión: Puedes incluir a Drazhoath el Lívido como una opción de Comandante y una de Héroe en un ejército de Enanos del Caos.

Coste: 770 puntos (540 de Drazhoath + 230 del Gran Tauro).

Magia: Drazhoath el Lívido es un hechicero de nivel 4 que siempre usa Magia Volcánica.

Armas

Cetro de Drazhoath. Este cetro de hierro negro, que indica tradicionalmente quién ostenta el mando de la Fortaleza Negra, está recubierto con las runas indicando los nombres de los Maestros de dicha Fortaleza desde su fundación, atados mediante plegarias a Hashut. Arma de mano. Los impactos hechos con el Cetro hieren con 4+ independientemente de la Resistencia del objetivo (a no ser que Drazhoath hiera con 3+ o 2+). Las tiradas de salvación por armadura se modifican con su F4 como es habitual.

Armadura

Armadura negra.

Montura

Drazhoath monta en un Gran Tauro.

Equipo mágico

Amuleto Esquirlainfernal. El producto oscuro de las diabólicas habilidades de Drazhoath. Este amuleto atrapa todo el gélido odio y maldad de Drazhoath y lo amplifica mil veces, para luego atraparlo en las profundidades de su cristal negro; todo este poder se desata en cualquiera que ose derramar su sangre. Drazhoath (pero no su montura) tiene una tirada de salvación especial de 5+; además, cada herida salvada hace que la miniatura responsable de esa herida salvada sufra una herida.

Crisol Demoníaco. Forjado a partir de hierro meteórico y oro brillante, fraguado con sangre inocente y recubierto de capas y capas de almas atormentadas. Este crisol se comenta que es una obra de arte del mismísimo Azgorh, uno de los más famosos hechiceros Enanos del Caos. Drazhoath tiene un +1 a sus tiradas para lanzar hechizos. Además, desde el momento en que Drazhoath consiga eliminar una o más miniaturas enemigas de tipo Hechicero, ese modificador sube a +2.

Reglas especiales

Avance imparable.

Desprecio.

Firmeza.

Renombre oscuro. Todas las unidades amigas a 30cm o menos de Drazhoath suman +1 a su Resolución de Combate.

Gran Tauro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Tauro	15	5	0	6	5	4	3	4	6	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.

Coste: +230 puntos.

Armas: Pezuñas y cuernos (Arma de mano).

Arma de proyectiles. *Aliento de fuego.* Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F3 con la regla Ataques flamígeros.

Armadura. Dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ debido a su piel endurecida.

Reglas especiales: *Volar. Terror. Objetivo grande. Inmune a ataques flamígeros.*

GHAZAK KHAN

SEÑOR DE LAS ESTEPAS

En el Lejano Oriente, donde las enormes estepas azotadas por el viento se extienden a lo largo de leguas y leguas, se halla el territorio de los Hobgoblins, una raza guerrera con miles de millares de jinetes de lobo, y donde los ejércitos del gran Hobgobla Khan gobiernan el mayor imperio del mundo. Muy pocos de estos salvajes pieles verdes han sido vistos alguna vez en las tierras del Viejo Mundo, pero uno de ellos es bien conocido en las tierras de Tilea y en los Reinos del Sur: Ghazak Khan, el Carnicero de la Llanura de Torrico, el Terror del Este, general de los mercenarios del Lobo Negro.

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

Ghazak habla poco de su pasado en las estepas (de hecho, es muy difícil entender el lenguaje de gruñidos de los Hobgoblins, y aquellos a los que se les ocurre preguntar algo habitualmente son decapitados por Ghazak). Sin embargo, se dice que es uno de los más poderosos de los jefes guerreros que el Gran Hobgobla Khan envió para aprender más allá de las estepas. Esta suposición es confirmada por los comerciantes que han viajado a las estepas del Este y han visitado al gobernante de la nación hobgoblin en su tienda (que se cuenta que es del tamaño de un pueblo pequeño), y quienes dicen que el déspota pielverde siempre desea nuevas conquistas.

Quizás Ghazak no sea más que el primero de la Gran Horda en cruzar las montañas y quizás un día los incontables Jinetes de Lobo de Hobgobla Khan cruzarán las Montañas del Fin del Mundo y arrasarán las naciones de los hombres.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ghazak Khan	10	7	6	4	4	3	6	4	9	4+

Tipo de unidad: Ghazak Khan es Infantería, Hobgoblin, Pielverde, Personaje especial.

Inclusión: Puedes incluir a Ghazak Khan como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército de Enanos del Caos. Ghazak Khan DEBE ser el General del ejército.

Coste: 350 puntos (305 de Ghazak Khan, 45 de Warghan).

Armas

Cimitarra Roja. *En su mano blande una enorme cimitarra que promete una roja destrucción a sus oponentes.* Arma de mano. Las tiradas de salvación por armadura a causa de heridas de la Cimitarra Roja se resuelven con un -3 (en vez del -1 habitual por la F4 de Ghazak Khan) y, además, tienen la regla Heridas múltiples (1D3).

Arma de proyectiles

Arco.

Armadura

Escudo. Armadura pesada.

Montura

Cuando Ghazak combate monta sobre Warghan; un gigantesco lobo como nunca se ha visto en las tierras del Oeste. Se considera Monstruo y Caballería.

Equipo mágico

Yelmo Cabeza Demoníaca. *Ghazak lleva sobre su cabeza llena de cicatrices un yelmo monstruoso.* Después de que Ghazak sufra su primera herida, y si sigue vivo (no ha sido con Golpe Letal ni un Heridas múltiples) obtiene una Tirada de salvación especial de 4+ y Resistencia a la magia (1) hasta el final de la batalla.

Reglas especiales

Animosidad.

Desprecio.

Grito de Guerra de las estepas. *Su ululante grito de guerra es famoso, muy sonoro y justamente temido.* Si Ghazak o su unidad declaran carga a una unidad y dicha unidad no es inmune a psicología, sólo puede Mantener la posición como reacción a la carga (no puede huir ni aguantar y disparar).

Repetir animosidad. Cualquier unidad amiga de tipo Pielverde a 15cm o menos de Ghazak puede repetir los chequeo de animosidad fallados.

Señor de las Estepas. Un ejército liderado por Ghazak Khan puede incluir cualquier unidad básica de Hobgoblins sin importar las unidades de Guerreros Enanos del Caos que haya; y esas unidades cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército. Los Hobgoblins Escurridizos pasan a ser Unidad básica, pero no cuentan para el mínimo de unidades básicas a incluir. En el ejército liderado por Ghazak Khan sólo se pueden incluir personajes de tipo Hobgoblin (incluido Gorduz el Traicionero).



Warghan

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Warghan	15	5	0	6	5	4	3	4	6	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.

Tamaño de peana. Pese a ser de tipo Monstruo, Warghan va en peana de Caballería (25x50mm).

Coste: +45 puntos.

Armas: Pezuñas y fauces (Arma de mano).

Armadura. Dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ debido a su pellejo.

Reglas especiales: Caballería rápida.

GORDUZ EL TRAICIONERO

“Tiradlez flechaz, pegadlez kon kuchilloz, kon ezpadaz, kon lanzaz, pegadlez rápido y donde lez duela, pero zobre todo, pegadlez kuan-do miren p’a otro lao.”

—Gorduz el Traicionero

La fama es efimera y la gloria acaba desapareciendo. La fama de los Khanes Hobgoblins tiende a ser muy pasajera, normalmente con la ayuda de una daga, un veneno o un “penoso accidente”. Gorduz el Traicionero ha sobrevivido a la mayoría de otros líderes gracias a su talante desconfiado y a sus ocasionales destellos de astucia. También la suerte ha estado de su parte, como certifican las numerosas cicatrices que cubren su joroba.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gorduz el Traicionero	-	5	3	4	4	2	3	3	8	4+
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad: Caballería, Hobgoblin, Pielverde, Personaje especial.

Inclusión: Puedes incluir a Gorduz el Traicionero como una opción de Héroe en un ejército de Enanos del Caos.

Coste: 160 puntos.

Armas

Arma de mano.

Lanza.

Arma de proyectiles

Arco.

Armadura

Escudo. Armadura ligera.

Montura

Gorduz va montado en un Lobo gigante.

Reglas especiales

Animosidad.

Desprecio.

Caballería rápida (pese a llevar armadura ligera y escudo).

Suertudo. Gorduz tiene muchísima suerte; dispone de una tirada de salvación especial de 5+ y además puede repetir las tiradas de 1 para impactar y herir. Sabiendo su suerte, no se inmuta ante las cosas, por lo que es inmune a psicología; además, si se une a una unidad de Jinetes de las Estepas, la unidad también repetirá los 1 para impactar y para herir y serán inmunes a psicología.

ZHATAN EL NEGRO

SEÑOR DE LA TORRE DE ZHARR

En las entrañas de la torre de Zharr-Naggrund, un millón de almas malignas trabajan para mayor gloria de Hashut, Padre de la Oscuridad. En sus millares de forjas ardientes se fabrican numerosas armas de acero refulgente y petos de bronce rojizo. Es la ciudad más grande del mundo y está gobernada por los más perversos gobernantes: los Brujos de los Enanos del Caos.

En la Llanura de Zharrduk tienen lugar diariamente actos de la más cruel y despiadada naturaleza. Miles de esclavos sufren inimaginables agonías en las entrañas de Zharr extrayendo las riquezas del subsuelo en medio de humos sofocantes, tóxicos y de una impenetrable oscuridad. En los talleres de Zharr-Naggrund, incontables esclavos trabajan encadenados hasta la muerte para que sus amos puedan vivir holgadamente. Los capataces Hobgoblins del Valle de la Aflicción castigan con el látigo a sus esclavos hasta hacerles manar ríos de sangre. Entre tanta brutalidad, una figura destaca por su insaciable crueldad: Zhatan el Negro, Señor de la Torre de Zharr.



Zhatan sirve al Brujo Ghorth el Cruel, el segundo más poderoso de los Brujos vivos. Dicen que cuando Ghorth oficia los sacrificios al dios Hashut, la única voz que retumba por encima de los lamentos de las víctimas del ritual es la gutural

risa de Zhatan, su general. Zhatan está siempre capturando nuevos esclavos para su insaciable amo. Este Enano del Caos ha dirigido con éxito varias expediciones hacia el Oeste en busca de esclavos, destruyendo todos los ejércitos Orcos que han osado enfrentarse a él. Todas las tribus Goblins entre la Llanura de Zharrduk y el monte Grimfang se han rendido ante sus ejércitos, enviando a miles de Goblins como esclavos en tributo a los Señores de Zharr-Naggrund. Los talleres y minas de Ghorth apenas pueden satisfacer la demanda de armas de Zhatan. Cada expedición regresa con más esclavos cuyo trabajo alimenta nuevas conquistas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Zhatan el Negro	8	8	4	4	5	4	5	4	10	3+

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Personaje especial.

Inclusión: Puedes incluir a Zhatan el Negro como una opción de Comandante en tu ejército de Enanos del Caos. Zhatan debe ser el General (y no puedes elegir otro personaje que Deba ser el General).

Coste: 400 puntos.

Armas

Hacha de Zhatan. Arma de mano. Los impactos hechos con el Hacha de Zhatan Anulan armadura y causan Heridas múltiples (1D3).

Armadura

Armadura Negra. Escudo.

Equipo mágico

Talismán de metal fundido. Zhatan tiene Regeneración. Además, por cada tirada de Regeneración superada, añade un dado a la próxima fase de magia a la reserva de dados del jugador Enano del Caos (sea dado de magia o de dispersión, respectivamente).

Reglas especiales

Avance imparable.

Desprecio.

Firmeza.

Odio (a todas las miniaturas enemigas).

Portaestandarte de Batalla. Zhatan es el Portaestandarte de Batalla, y puede serlo aunque sea el General del ejército. Obviamente, no puedes incluir un segundo Portaestandarte de Batalla. Puede elegir un estandarte mágico pese a llevar objetos mágicos (se sumará el coste del estandarte mágico al coste de Zhatan).

Líder de la Torre de Zharr. Zhatan es el General del ejército. Todas las unidades de Guerreros Enanos del Caos (no de Trabucos, ni Guardia Infernal, sólo los Guerreros Enanos del Caos) bajo su mando pueden repetir los chequeos de psicología fallados.

LISTAS DE EJÉRCITO ALTERNATIVAS

En esta sección se presentan unas Listas de Ejército Alternativas para los Enanos del Caos. Podemos suponer que estarán bien equilibradas, pero ofrecen unos desafíos estratégicos distintos a la lista habitual. Así que, a no ser que tu oponente y tú decidáis no usar Listas de Ejército Alternativas (o porque así lo dicten las normas de un torneo), siempre se pueden usar en cualquier partida en vez de la lista detallada anteriormente en este libro (la "lista normal"). Para ello, se especifican las Reglas especiales de cada Lista Alternativa, Opciones de ejército y demás.

A todos los efectos, las Listas de Ejército Alternativas se consideran siempre una lista de su ejército (en este caso, son una

lista de Enanos del Caos) y siguen todas las reglas del ejército "normal", con las excepciones aquí indicadas. Por ejemplo, si se detalla que se pueden usar Hobgoblins Escurridizos, pues tienen el perfil, coste, opciones y reglas especiales indicados anteriormente.

Hay dos excepciones. A no ser que se indique lo contrario, las Listas de Ejército Alternativas NO permiten Personajes Especiales, y NO permiten la inclusión de Mercenarios, Regimientos de Renombre o Contingentes Aliados (Consulta el libro de ejército de Mercenarios para más información).

FUERZA DE ASEDIO

El ejército

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos del Caos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Comandantes

- Señor de la Torre

Héroes

- Castellano Infernal
- Herrero Demoníaco
- Brujo
- Héroe Centauro

Unidades básicas


- 1+ Guerreros Enanos del Caos. Son la única unidad que cuenta para el mínimo de unidades básicas que debes incluir en el ejército; así, un ejército de 2000 puntos debería incluir al menos 3 unidades de Guerreros.
- Trabuqueros
- Máquina experimental
- Torbellino de Muerte
- Juggernaut demoníaco
- Demonio de Hierro. Puedes incluir tantos Demonios de Hierro como máquinas a las que pueda ir enganchado (Lanzacohetes, Cañón de magma, Mortero terremuerte, Cañón estremeceador); así, si incluyes tres de estas máquinas, puedes incluir tres Demonios de Hierro (pagando su coste).

Unidades especiales

- Gujas Ardientes
- Lanzacohetes de Muerte.
- Cañón de Magma.
- Cañón Estremeceador.
- Mortero Terremuerte.
- Cañón Infernal.

Unidades singulares

- Guardia Infernal
- Nacidofuegos K'daii
- Destructor K'daii
- Centauros Menores
- Centauros Mayores
- Gigante de Asedio del Caos (ver MDNR Reino del Caos: Mortales)



INCURSIÓN ESCLAVISTA

El ejército

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos del Caos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Comandantes

- Gran Brujo

Héroes

- Castellano Infernal
- Herrero Demoníaco
- Brujo
- Héroe Centauro

Unidades básicas

- Guerreros Enanos del Caos (ya no son 1+)
- Trabuqueros
- 0-1 Guardia Infernal (no pueden ser Juramentados)
- Berserker
- Centauros menores

Unidades especiales

- Hobgoblins Ecurridizos
- Centauros Mayores
- Nacidofuego K'daii

Unidades singulares

- Gujas Ardientes
- Destructor K'daii

LEGIÓN DE AZGORH

El ejército

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos del Caos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Comandantes

- 0-1 Drazhoath el Lívido, Profeta de Hashut.
- Taur'ruk

Héroes

- Castellano Infernal
- Herrero Demoníaco
- Khan Hobgoblin

Unidades básicas

- Guardia Infernal (aunque si los transformas en Juramentados pasan a ser unidad Especial).
- Gujas ardientes
- Guerreros Hobgoblin

Unidades especiales

- Juramentados (no tienen el límite 0-1)
- Centauros Mayores
- Nacidofuego K'daii
- Cañón de Magma
- Lanzacohetes de Muerte
- Demonio de Hierro

Unidades singulares

- Jinetes de las Estepas
- Mortero Terremuerte
- Destructor K'daii
- Cañón Infernal
- Gigante de Asedio del Caos (ver MDNR Reino del Caos: Mortales)

Gracias...

Hay mucha gente a quien agradecer que esto sea realidad.

Gracias a Ferran Pascual y Sergio Suarez, mis dos primeros contrincantes en Warhammer. Fue por su culpa que nacieron los primeros Manuscritos de Nuth.

Gracias a Paco Rico, sin él no tendría este aspecto tan bonito. Paco, eres un p#to crack, que lo sepas.

Gracias a Mathy (Xavier Macías) por todo el apoyo, revisiones, discusiones y horas trabajando en este proyecto. Y por ser el mejor General al que jamás me he enfrentado.

Gracias al equipo de ¡Cargad! por estar ahí y aportar su granito de arena, pero muy especialmente a Undomain (Moisés Rosa) y Pater Zeo (José Guitart), por mediar en los interminables chats con Mathy. Y porque en parte esto es culpa suya...

Gracias a Marta, por aguantar mis "es que tengo que maquetar".

Gracias a los creadores de Warhammer: Rick Priestley, Richard Halliwell y Bryan Ansell. Gracias a todos aquellos que continuaron su obra, especialmente Tuomas Pirinen, quien hizo la mejor edición de Warhammer que ha existido.

Gracias a Rick Priestley y Grant Williams, por crear el primer y único libro de Enanos del Caos.

Gracias al equipo de Games Workshop España por traducir, revisar, maquetar y coordinar lo mejor que pudieron (con todas las prisas que había) y editar los libros en español, o contribuir a la mejor época del hobby. Un abrazo para Oriol Nin, M^a José López, Olga Giménez, Jordi Ferré, Elvira Navarro, Bittor García, Xavi Llobet, Jaime Molina, Felipe Ubeda, Robert Soro, Héctor Madroñero, Carlos Santos, Nacho Candil, Juan Pascual, Vanessa Carballo, Joan Batet, Vanessa Pina, Miriam Martínez, Hernán Ortuño, Dani Julivert, Agustín Membrilla y Chema Pamundi, además de todos los Trolls (¡hola Ramonet!) y al Gran Germinal. Y perdón por los que me dejo que serán unos cuantos...

Gracias a todos los que han participado en actualizar la wiki de Warhammer (la Biblioteca del Viejo Mundo), de ahí ha salido parte del trasfondo.

Por último, pero no menos importante, muchas gracias a todos los que habéis aportado vuestro granito de arena en Cargad.

