

ENANOS DEL CAOS

En las lejanas tierras del Este, allí donde se alza la torre de Zharr-Naggrund, se encuentran las volcánicas tierras de los Enanos del Caos. Entre sus ennegrecidas torres, los Enanos del Caos trazan planes para derrocar los gobiernos del Oeste y conseguir dominar el mundo.

Campeones, Portaestandartes y Músicos

Cualquier unidad de tropas de a pie o de Jinetes de Lobo Hobgoblin puede convertir a una de sus miniaturas en campeón, portaestandarte o músico por +10 puntos cada una. Cualquier unidad de Centauros Enanos del Caos puede convertir a una de sus miniaturas en campeón, portaestandarte o músico por +15 puntos cada una. Un campeón tiene +1 Ataques; y un portaestandarte de las siguientes unidades puede portar un estandarte mágico de hasta un máximo de 50 pto: Enanos del Caos o Centauros Enanos del Caos.

Reglas Especiales

Las siguientes reglas especiales se aplican al ejército de los Enanos del Caos:

- Los Enanos del Caos huyen o persiguen 5D6-3 cm en lugar de los habituales 5D6.

- Los Enanos del Caos pueden equiparse con trabucos. Una unidad con trabucos puede mover y disparar en el mismo turno. Cuando disparan, proyectan una "zona de fuego" tan ancha como la unidad y de 30 cm de profundidad. Cualquier miniatura situada dentro de esta "zona de fuego" es un objetivo potencial que será impactado con un 4+ en 1D6. La única excepción son las miniaturas a cubierto tras una obstrucción muy sólida, como una colina o un edificio. Las miniaturas a cubierto detrás de un muro o en un bosque serán impactadas normalmente. Los impactos tienen F3+1 por fila adicional, hasta un máximo de F5. Este modificador por filas podrá contabilizarse si la unidad tiene un frente de, como mínimo, 4 miniaturas. Un personaje solo en primera fila no afecta a la potencia de fuego de la unidad.

- Animosidad. Al final de la fase inicial de cada turno, tira 1D6 por cada unidad de Hobgoblins, Guerrero Orcos, Goblins y Hobgoblins Escurrizados. Si obtienes un resultado de 2 a 6 no pasa nada; pero si obtienes un 1, los miembros de la unidad empiezan a discutir entre ellos y no harán otra cosa durante todo ese turno.

- Los Enanos del Caos y los Centauros Enanos del Caos no deberán efectuar chequeos de pánico debido a que los pieles-verdes de cualquier tipo huyan o mueran.

- Los Orcos no deberán efectuar chequeos de pánico debido a que los Goblins huyan o mueran.

- Ninguna unidad del ejército deberá efectuar chequeos de pánico debido a que los Hobgoblins huyan o mueran, excepto las otras unidades de Hobgoblins.

- Los Brujos Enanos del Caos pueden utilizar los hechizos de los Saberes del Fuego, del Metal, de las Sombras y de la Muerte descritos en el reglamento de Warhammer.

COMANDANTES

Comandante Enano del Caos 120 puntos

Gran Brujo 190 puntos

0-1 Comandante Centauro 170 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comandante	8	7	4	4	5	3	4	4	10
Gran Brujo	8	4	3	4	5	3	1	1	10
Cdte. Centauro	20	6	3	5	5	3	5	5	9
Gran Tauro	15	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	15	3	0	5	5	4	2	2	8

Equipo: arma de mano. Pueden equiparse con un arma de mano adicional (+6 puntos) o con arma a dos manos (+6 puntos). También pueden equiparse con armadura ligera (+3 puntos) o

armadura pesada (+6 puntos) y con escudo (+3 puntos). Un Gran Brujo sólo puede poseer el equipo básico.

Un Comandante Enano del Caos puede montar en un Gran Tauro (+230 puntos). Un Gran Brujo puede montar en un Lammasu (+200 puntos).

Reglas Especiales: un Gran Brujo es un hechicero de nivel 3 que puede aumentarse a nivel 4 por +35 puntos. El Gran Tauro y el Lammasu son objetivos grandes, causan terror y pueden volar. El Gran Tauro es inmune a cualquier forma de ataque con fuego, tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ y vomita llamas de F3. Un Lammasu proporciona a su jinete +2 dados de dispersión contra cualquier hechizo que les afecte.

HÉROES

Héroe Enano del Caos 60 puntos

Brujo Enano del Caos 65 puntos

Héroe Centauro 100 puntos

Héroe Hobgoblin 40 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe	8	6	4	4	4	2	3	3	10
Brujo	8	4	3	3	4	2	2	1	9
Héroe Centauro	20	5	3	4	5	2	4	4	9
Héroe Hobgoblin	10	5	3	4	4	2	3	3	7
Lobo	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Equipo: arma de mano. Pueden equiparse con un arma de mano adicional (+4 puntos) o con arma a dos manos (+4 puntos). También pueden equiparse con armadura ligera (+2 puntos) o armadura pesada (+4 puntos) y con escudo (+2 puntos). Un Brujo sólo puede poseer el equipo básico. Un Héroe Hobgoblin puede montar en un lobo (+12 puntos).

Un Héroe Enano del Caos o un Héroe Centauro puede ser convertido en Portaestandarte de Batalla por +25 puntos. Puede llevar un estandarte mágico sin límite de puntos; pero, en ese caso, no podrá llevar ningún otro objeto mágico ni equipo adicional, excepto armadura ligera o armadura pesada. Un Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército.

Reglas especiales: Un Brujo es un hechicero de nivel 1 que puede aumentarse a nivel 2 por +35 puntos.

UNIDADES BÁSICAS

Guerreros Enanos del Caos.... 9 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, armadura pesada y escudo. Pueden equiparse con hacha de batalla (+2 puntos) o sustituir su escudo por un trabuco (+3 puntos).

Hobgoblins 2 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Lobo	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano. Pueden equiparse con arco (+3 puntos), armadura ligera (+1 punto) o escudo (+1 punto). Pueden montar en Lobos (+9 puntos).

Reglas especiales: Es importante saber que los Hobgoblins no se contabilizan en el número mínimo de unidades básicas que deben incluirse en el ejército; es decir, que por muchas unidades de Hobgoblins que haya en tu ejército, siempre deberán incluir unidades de Guerreros Enanos del Caos.

Los Hobgoblins montados en Lobos son caballería rápida.

UNIDADES ESPECIALES

Guerrero Orcos

Goblins

Consulta la lista de ejército de los Orcos y Goblins.

Lanzacohetes de Muerte..... 80 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tamaño de la unidad: 1 máquina de guerra con 2 Enanos del Caos de dotación.

Equipo: arma de mano y armadura pesada.

Reglas especiales: se rige por las mismas reglas que la catapulta, salvo que su alcance máximo es de 120 cm. Si se obtiene un resultado de "problemas" y "flecha", utiliza la tabla de problemas del cañón. Sin embargo, si se obtiene un resultado de "problemas" y "punto de mira", el cohete caerá al suelo en el lugar donde apuntabas y, a continuación, saldrá volando en una dirección aleatoria antes de explotar. Tira 10D6 para determinar cuántos centímetros mueve el cohete, en la dirección de la flecha pequeña del símbolo "punto de mira", y resuelve la explosión al final del movimiento. El cohete no causa ningún daño en el punto original de impacto.

0-1 Orcos Negroz

Consulta la lista de ejército de los Orcos y Goblins.

Lanzavirotes Hobgoblin 30 puntos

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

Tamaño de la unidad: 1 máquina de guerra con 2 Hobgoblins de dotación. Puedes agrupar hasta dos Lanzavirotes Hobgoblin como una única unidad especial.

Equipo: arma de mano.

Reglas especiales: consulta el reglamento de Warhammer.

Hobgoblins Ecurridizos 5 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ecurridizos	10	3	3	3	3	1	2	1	6

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: dos armas de mano.

Reglas especiales: ataques envenenados. El enemigo nunca puede envolver los flancos de una unidad de Hobgoblins Ecurridizos; mientras que estos pueden envolver el flanco de las unidades enemigas con cualquier número de miniaturas incluso aunque no hayan ganado el combate.

UNIDADES SINGULARES

Centauros Enanos del Caos 20 pts por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro	20	4	3	4	4	1	3	2	9

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, hacha de batalla, armadura ligera y escudo. Pueden sustituir su hacha de batalla por un arma de mano adicional sin ningún coste en puntos; y pueden sustituir su armadura ligera por una armadura pesada (+1 punto).

Reglas especiales: su potencia de la unidad es de 2 por cada miniatura en la unidad.

Cañón Estremecedor 110 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Estrem.	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tamaño de la unidad: 1 máquina de guerra con 3 Enanos del Caos de dotación.

Equipo: arma de mano y armadura pesada.

Reglas especiales: se rige por las mismas reglas que la catapulta, con las siguientes excepciones: su alcance es de entre 30 y 120 cm. En caso de "problemas", utiliza la Tabla de Problemas para cañones. Además del daño habitual, tira 5D6 después de haber determinado el punto de impacto: todas las tropas situadas a esa distancia en centímetros del centro de la plantilla sólo podrán mover a la mitad de su capacidad de movimiento normal en su siguiente turno y no podrán disparar armas de proyectiles. Las máquinas de guerra afectadas sólo podrán disparar con un resultado de 4+ en 1D6.

OBJETOS MÁGICOS

Puedes escoger objetos mágicos para tus personajes y unidades de la lista siguiente y de la lista de objetos mágicos comunes incluida en el libro de reglas.

Martillo Negro de Hashut (arma mágica): Fuerza +2. Los objetivos inflamables mueren automáticamente si sufren al menos una herida. 45 puntos.

Espada de Obsidiana (arma mágica): niega las tiradas de salvación por armadura. Si el objetivo recibe alguna herida no salvada, su armadura y su escudo (incluidos los mágicos) son destruidos. 70 puntos.

Oscura Maza de la Muerte (arma mágica): una vez por batalla permite realizar un ataque especial que sustituye al ataque normal. Al hacerlo, todas las miniaturas en contacto con la peana del personaje (su montura no cuenta) sufren 1D3 heridas que no pueden evitarse con ninguna tirada de salvación por armadura. 100 puntos.

Armadura de Gazrakh (armadura mágica): proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede ser mejorada. 30 puntos.

Armadura de Lava (armadura mágica): se trata de una armadura pesada (salvación por armadura de 4+) que proporciona una tirada de salvación especial adicional de 5+. El portador y su montura son inmunes a los ataques y hechizos basados en el fuego. 45 puntos.

Talismán de Obsidiana (talismán): El portador no puede verse afectado por ningún hechizo (ni los lanzados por su propio bando) ni puede lanzarlos. Los hechiceros en contacto con él tampoco pueden lanzar hechizos. 100 puntos.

Guaiteletes de Bazhrakk el Cruel (objeto hechizado): Fuerza +1. Si el portador obtiene un 1 en la tirada para impactar, el ataque impactará aleatoriamente a una miniatura amiga en contacto con él, incluida su propia montura. 20 puntos.

Gema Negra de Gnar (objeto hechizado): puede activarse al inicio de la fase de combate de cualquier jugador, después de lanzar y aceptar los desafíos. El portador y una miniatura en contacto con él (a elección del portador de la gema) no podrán atacar ni ser atacados durante esa fase. El combate se resuelve de la forma habitual. Las monturas de las miniaturas afectadas tampoco podrán atacar. Un solo uso. 35 puntos.

Caliz de Oscuridad (objeto arcano): puedes tirar 1D3 al inicio de la fase de magia de cualquier jugador. Luego retira una cantidad de dados de la reserva de dados de cada jugador equivalente al resultado de la tirada. 50 puntos.

Estandarte de la Esclavitud (estandarte mágico): las unidades de Orcos, Goblins y Hobgoblins situadas a 30 cm o menos del estandarte pueden repetir cualquier chequeo de psicología no superado. 50 puntos.