

Legión de Azgorh

Lista de ejército de los enanos del Caos de Warhammer Forge





LA LEGIÓN DE AZGORH

Por Alan Bligh y Rick Priestley

Traducido por Yibrael y U.R.R.Esti

Bienvenidos a la traducción al español de la lista de ejército de la Legión de Azgorh. Durante las últimas semanas, un amigo y yo hemos estado traduciendo todas las reglas, el trasfondo y la lista de ejército para los enanos del Caos, y este es el resultado.

Se trata de un documento para consulta en tus batallas de Warhammer que trata de facilitar el acceso a la Legión de Azgorh a aquellos que no dominen bien el inglés. EN ningún momento este documento se ha traducido con la intención de obtener ningún tipo de lucro: este documento es gratuito.

Por último, comentar que TODO el material que aparece en este documento pertenece a Games Workshop Ltd o a sus filiales, y se muestra únicamente con ánimo de facilitar la práctica del hobby. Si los dueños de los derechos del material aquí expuesto desean que sea retirado, no tienen más que contactar con: muscarito@hotmail.com y este documento será retirado inmediatamente.

Para saber más, visita la Biblioteca del Gran Nigromante:

<http://labibliotecadelgrannigromante.blogspot.com/>

Los enanos del Caos.....	4
Bestiario.....	11
Máquinas de guerra.....	25
Drazhoath el Ceniciento.....	32
Lista de ejército.....	34
Saber de Hashut.....	44
Forjados en el infierno.....	46

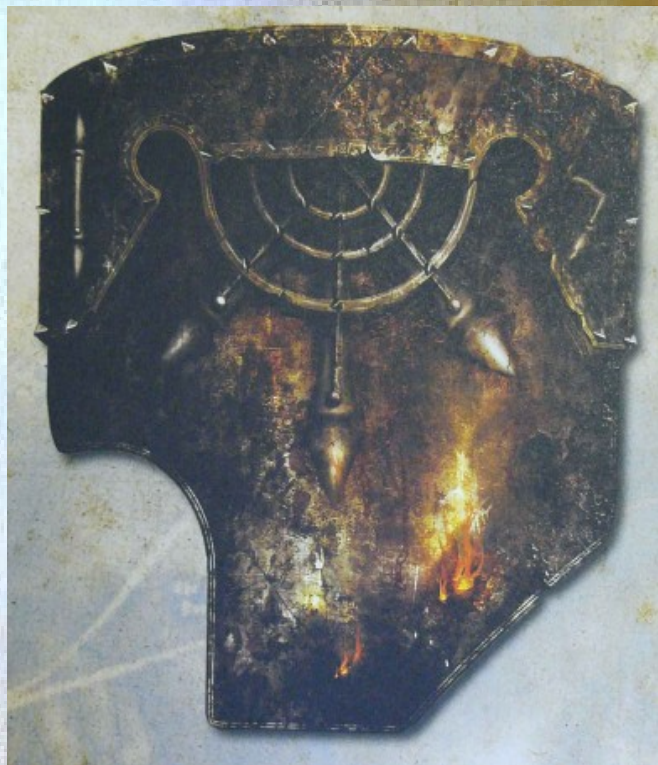


LOS ENANOS DEL CAOS

La historia de los enanos del caos – los Dawi Zharr de “Uzkul-Dhrath-Zharr” como se llaman a sí mismos en su antigua y terriblemente corrupta lengua. Se trata de la saga de un magnífico y robusto pueblo cuya nobleza se vería convertida en cruda maldad, y aquellos obstinados que se negaron a morir serían conducidos hacia una amarga y oscura maldición.

EL PASADO ENSOMBECIDO

Las historias sobre los Enanos del Caos comienzan hace varios miles de años, durante la gran expansión de los Enanos hacia el norte, mucho antes del ascender de la raza del Hombre. Los Enanos exploraron aquellas tierras donde creían poder encontrar metales y gemas tras el rastro de las firmes rocas que actualmente se conoce como las Montañas del Fin del Mundo. Aquí fue donde excavaron y expandieron un reino subterráneo de poderosas ciudades fortificadas conectadas por incontables kilómetros de minas y caminos de transporte. Eventualmente, esta lenta pero continua expansión enviaba un grupo de Enanos a la superficie de la alejada zona norte de las Montañas del Fin del Mundo para adentrarse en la zona conocida como “Zorn Uzkul” o “Tierra del Gran Cráneo” – una vasta e inhóspita meseta donde el aire es gélido y escaso, y el polvo del suelo se levantaba con el viento que corría entre los huesos de antiguos muertos. El terreno era rico en minerales, pero la tierra y la roca tenían un color apagado y sucio. Muchos Enanos dijeron que el lugar estaba maldito y se alejaron de allí mientras se retiraban a las bodegas más concurridas, u otros de carácter más aventurero, eligieron adentrarse a explorar en la lejana Norsca o emprender un viaje hacia el este y luego al sur en dirección a las ricas vetas descubiertas en las Montañas de los Lamentos. De todas formas, otros rechazaron la idea de frustrarse tan pronto y eligieron permanecer en la Tierra del Gran Cráneo. Al principio aquellos linajes enanos mantuvieron fuertes lazos con los de su raza debido al parentesco y a los comercios, pero mientras, el mundo se oscurecía y seres repugnantes emergían de las profundidades para dividir el reino subterráneo de los enanos, el contacto con los alejados Enanos se volvió errático y poco frecuente, mientras se



centraban en su propia supervivencia y defensa. Cuando la Gran Horda del Caos descendió para dividir el mundo, la mayoría de esos olvidados reinos Enanos fueron dados por perdidos para siempre junto con sus parientes para los habitantes de las Montañas del Fin del Mundo, dándoles por muertos mientras un nudo de horror atenazaba las tierras. Los Enanos del Oeste no pudieron estar más equivocados pues los estragos del Caos no destruyeron a la robusta determinación de los Enanos, pero provocó un terrible cambio en ellos.

Es imposible determinar con certeza el momento exacto en que los Enanos del Este se convirtieron en las malévolas entidades que son los Enanos del Caos, ya que los cambios fueron forjados en sus cuerpos y en sus almas de forma lenta e inexorable. Ni siquiera ellos mismos conocen todos los hechos relacionados con los oscuros tiempos de sus orígenes, salvo aquellos que fueron destruidos casi por completo, y únicamente fue su obstinación por negarse a abandonar ante el semblante de horror innombrable y muerte lo que los endureció – y lo que les dio a conocer a una nueva deidad patrona, Hashut, Padre de la Oscuridad. Lentamente

volvieron a aumentar de número y restablecieron su poder y una oscura majestuosidad, ahora apenas reconocible si la comparamos a como había sido antes.

La raza de los enanos posee una inusual resistencia al poder deformador del Caos – quizás, un reflejo de la afamada cabezonería enana. Sin embargo los Enanos que viven a la sombra de las Montañas del Lamento han cambiado de forma lenta pero inexorable con el paso del tiempo y ahora su mente y sus cuerpos están retorcidos. A pesar de sus similitudes superficiales con los enanos, son fácilmente distinguibles en los aspectos más importantes. Los Enanos del Caos poseen colmillos protuberantes que les dan una brutal apariencia de salvajismo, mientras que su piel es cenicienta y sus ojos rojizos. Muchos de ellos tienen cuernos que sobresalen desde su frente y algunos tienen incluso pezuñas y cosas peores – aunque tales mutaciones son raras entre los Enanos del Caos ordinarios y más comunes entre los hechiceros y aquellos que tienen un contacto más directo con las cosas del Caos.

Los terribles cambios que la influencia del Caos ha provocado sobre los cuerpos de los Enanos del Caos no es nada comparada con la transmutación que han sufrido sus duras mentes. Los tradicionales valores enanos de obstinada determinación, artesanía e industria habían sido retorcidas y convertidas en una perversa burla en los corazones de los Enanos del Caos. Se volvieron despiadados, macabros y criaturas de frío corazón, faltos de misericordia y consumidos por la necesidad de esclavizar a todo y a todos aquellos con los que entrasen en contacto, y de esa necesidad nació su imperio. Año tras año, década tras década y siglo tras siglo, los Enanos del Caos han crecido lentamente con maléficas intenciones y una monstruosa paciencia. Con el paso de los siglos, su cultura se ha visto tan retorcida como sus mentes a todos los niveles, desde su lengua y su artesanía rúnica, a la estructura de sus clanes y su culto – todo ello teñido por el Caos y envenenado por su malicia, pero siguen siendo enanos en varios aspectos: juramentos y lealtad, rencor y parentesco sólidos como el hierro, pero la debilidad y la misericordia son defectos imperdonables que deben ser destruidos de forma despreciable. La aulladora anarquía, los sacrificios y la rapaz locura de los humanos seguidores del Caos, el descerebrado salvajismo de los Hombres-Bestia y las laberínticas intrigas y viciosas agresiones de los Skaven no son para ellos. En su lugar han sido consumidos por una siniestra y fría crueldad, codicia y meticulosa brutalidad.

El padre de la oscuridad

El dios de los Enanos del Caos es Hashut, el Padre de la Oscuridad. Un maligno y siniestro ser, representado habitualmente como un gran toro ardiente envuelto en humo y sombras. Hashut es un dios del Caos (a pesar de que algunos iniciados en lo arcano se refieran a él como a un gran demonio en vez de un dios oscuro, mientras que otros insisten en que es otra forma de completa entidad con a la que se le dio rienda suelta en el mundo durante los Tiempos del Caos). Hashut está fuertemente ligado a la tiranía, la codicia, el fuego y el odio, y es un ser que cede su poder a cambio de un terrible precio. Como la mayoría de sus orígenes, el cómo los Enanos del este sellaron su pacto con Hashut permanece rodeado por los tiempos oscuros en los cuales el Caos dominaba el mundo, y ciertamente los propios Enanos del Caos albergan dudas y recuerdos distorsionados acerca de cómo quedaron ligados con su dios de pesadilla. Los retorcidos cartuchos rúnicos que adornan sus templos de fuego hablan sin embargo del abandono que sufrieron los Enanos de Zorn Uzkul por parte de sus Ancestrales Deidades durante el Gran Cataclismo, de que encontraron su salvación y su socorro con su nuevo dios y la sed de Hashut por los sacrificios y la subyugación en recompensa por su liderazgo. Durante siglos, como pago por la carne y la sangre, homenaje y devoción, Hashut ha obsequiado a los Enanos del Caos con los malignos secretos y la poderosa hechicería que fusionó con su maestría de la industria y la herrería para crear maquinaria demoníaca y monstruosos artefactos de guerra, que dominan sobre los fuegos de la tierra y el maléfico saber arcano que posee la brutalidad de su cordura y sus almas. El pacto entre los Enanos del Caos y su oscuro dios solo ha profundizado con el tiempo y crecido hasta el punto en que los zarcillos de la maleficencia de Hashut y la propia amargura de las almas de los Enanos del Caos se han convertido en uno solo.



UN IMPERIO DE HUMO, FUEGO Y CENIZA

Los Enanos del Caos son criaturas irremediablemente malvados y amargadas que no se preocupan en absoluto por las vidas de aquellos a los que dirigen en la construcción de su gran ciudad – Mingol-Zharr-Naggrund, La ciudad del Fuego y la Desolación, y la lenta expansión de su poder e influencia sobre el mundo. Para lograr este fin los ejércitos de los Enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras y los reinos mortales más lejanos en busca de esclavos para llenar la ciudad y trabajar en los profundos pozos que la rodean bajo tierra, y para ofrecer sacrificios en los fuegos de los hornos a Hashut, su oscuro dios.

El imperio ha llegado a abarcar las llanuras de Zharrduk, las cuales están plagadas por abrasadores fuegos volcánicos y en las cuales se sitúa Zharr-Naggrund en su corazón, y como un negro iceberg, su verdadero alcance no se encuentra por encima de sus zigurat acorazados y los templos de los cuales brotan llamas, pero a incontables kilómetros iluminados por el magma bajo su superficie se encuentran cavernosas cámaras y abovedadas minas por las cuales resuenan los llantos de los esclavos torturados y el resonar de los martillos en las inescrutables diabólicas forjas. A muchos kilómetros a la redonda, la Llanura de Zharr ha sucumbido a las manos de los Enanos del Caos. Se encuentra atestada de cicatrices por las vastas minas abiertas, furiosos ríos de magma, dunas de ceniza y estancadas charcas de espumoso amarillo y rojo sangre – nocivos con tóxicos corrompidos junto a fortificaciones y puestos de vigilancia por todo el paso por el cual incontables esclavos transportan los minerales y saquean para alimentar cada ciudad hambrienta de los Enanos del Caos.

Han alzado ciudadelas fortificadas y torreones más allá del corazón de la llanura de Zharr para establecer su dominio a través de las lejanas y peligrosas Tierras Oscuras, aunque ninguna fuerza, ni siquiera una tan brutal como la de los Enanos del Caos puede reclamar su completa soberanía de esos vastos reinos malditos de cambiantes desiertos de ceniza infestados de monstruos. En los bordes de las Tierras Oscuras, los puestos de avanzada y las torretas de vigilancia de negro hierro de los Enanos del Caos se extienden hasta la gran Desolación de Azgorth y la línea costera del Mar del Terror hacia el sur y el Alto Paso hacia el norte, mientras Uzkulak – el Trono de Cráneos, el asiento que los ancestrales

enanos mantuvieron antes de la llegada de los Tiempos del Caos, todavía está poblado pero es un extraño lugar lleno de secretos, y el bullicio provocado por los estibadores esclavos y los ataques de barcos esconden una antigua ciudad pecaminosa que es poco mayor que una tumba fuertemente guarnecida. Los prohibidos niveles inferiores de Uzkulak son esquivados incluso por sus propios amos, y ser consignado a las profundidades es un castigo reservado para los violadores de juramentos y los blasfemos como el peor destino que los Enanos del Caos pueden otorgar. El hecho es que, las maléficas inventivas que los herreros demoníacos demuestran tener en la materia hablan mucho de los horrores que se pueden acatar allí.

Los planes de los Enanos del Caos son el resultado de intrincados trabajos creados por su maligna inteligencia, profunda paranoia y fría crueldad. No ven la necesidad de ver el mundo consumido por la furia en un desesperado intento de aplastarlos a todos para simplemente desmoronarse y derrochar recursos, como así lo hicieron en el pasado multitudes de merodeadores humanos y huestes de salvajes pieles-verdes. En lugar de eso, reagrupan sus fuerzas lentamente y extraen de las Tierras Oscuras el valioso mineral que contiene en abundancia. Se aventuran hacia otras regiones en las que capturar esclavos pero también para castigar a aquellos que podrían oponerles resistencia directamente, o someter a cualquier criatura o fuerza que pudieran hacer crecer de poder en las Tierras Oscuras antes de que se convierta en una amenaza. También forman expediciones a tierras más lejanas aunque de forma menos habitual, en busca de extraños pillajes cuyo valor han visto reflejado en los fuegos de los altares de Hashut, vengar afrentas o simplemente para poner a prueba cruelmente sus armas contra los poderes del mundo. Como resultado de su política, muchos de los Enanos del Caos son, en el mejor de los casos, una oscura leyenda, una verdad que ellos mismos han tenido la desgracia de conocer.



Los dominios de los enanos del Caos son de lenta expansión, los cuales han sido tallados por mano de obra esclava hasta convertir en un reino las tierras más yermas concebibles, y los sueños de conquista de sus amos están cargados de sangriento odio y amarga perseverancia. Se ven animados cuando resuelven satisfactoriamente sus planes tras siglos de maldición, tal vez incluso milenios hasta que un día todo el mundo yacía bajo un plan en el que los Enanos del Caos se encuentran victoriosos sin resistencia alguna, a salvo de sus encogidos esclavos y de las cenizas de los muertos.

ESCLAVISMO Y SACRIFICIO

Aunque los Enanos del Caos han mostrado un lento aunque constante incremento de su población con el paso de los siglos en los cuales han ido forjando su imperio desde las Tierras Oscuras, siguen siendo pocos y en su propio reino están ampliamente superados en número por aquellos sobre los cuales han impuesto su voluntad en virtud del poder y la crueldad – sus esclavos. Los Enanos del Caos consideran que toda vida que no sea la de su propia raza solo tiene valor como fuente de rabia y alimento de sacrificio, y para ellos el músculo, el tendón e incluso el alma de aquellos que se inclinan y se arrastran hacia ellos con las manos suplicantes atadas por cadenas y se encojen ante los latigazos de sus barbudos capataces no son más que una comodidad que debe ser amasada, explotada y gastada. Sin los esclavos Zharr-Naggrund no hubiese sido construida y su enorme industria no hubiera podido ser mantenida, e incluso ahora la necesidad de sangre fresca y mano de obra solo incrementa con cada año



que pasa y el desolado imperio siempre pide más. Si los enormes y sepulcrales planes de los Enanos del Caos cedieran a cualquier tipo de prisa en su realización, esto incrementaría la necesidad de esclavos frescos. Los niveles de “reserva de vidas” deberían flaquear si ocurre algún tipo de desastre o si se requiere la puesta en marcha de un gran proyecto nuevo. En este caso las huestes de guerra de los Enanos del Caos se reúnen y acuerdan un nuevo objetivo que sea adecuado para su despojo, mientras emisarios con máscaras de hierro parten hacia las tribus de los hombres de oscuro corazón, ogros e incluso orcos a cambiar acero forjado por vidas. Esto a su vez puede desembocar en ataques fortuitos y otros estragos más allá de las Tierras Oscuras para conocer a los meticulosos Enanos del Caos, y los cautivos secuestrados en tierras lejanas pueden encontrar eventualmente el fin de sus días dragando un pozo de esclavos de Zharrduk o sacrificado sobre un altar en llamas

Desafortunados miserables de muchas razas trabajan entre vapores venenosos y las ardientes cenizas de Zharrduk, y como artesanos que son, los Enanos del Caos prefieren utilizar la herramienta adecuada para el trabajo indicado cuando es posible – desde Elfos mutilados, desollados y desangrados para proveer de ungüentos alquímicos a fétidas y apaleadas Bestias del Caos de los Desiertos del Norte ancladas con argollas por su inmensa fuerza y su tolerancia a las heridas. Sin duda los esclavos más numerosos en el reino de los Enanos del Caos son Orcos y Goblins, y esto no se debe a que sean originarios de las Tierras Oscuras y sus montañas, sino porque son criaturas resistentes que suelen permanecer todo el tiempo posible en sitios nocivos y condiciones asesinas bajo las cuales están hechos para trabajar. Sobre estos, los Hobgoblin poseen un único y favorecido lugar – como mucho siendo esclavo tal vez sea favorecido por tal crueles y monstruosos amos. Tal vez los más desconfiados, viciosos y traicioneros de entre todos los de la raza Goblin, raramente los Enanos del Caos reducen los Hobgoblin a trabajar en la base aunque de vez en cuando los utilizan como supervisores de los esclavos, lacayos e incluso como tropas, proporcionándoles refuerzos completamente desechables para sus propias fuerzas, permitiendo debilitar un ejército enemigo mayor sin coste alguno de vidas de los Enanos del Caos antes de que ellos lleguen para matar. Odiados por los otros pieles-verdes que los matarían alegremente si pudieran, los Hobgoblin de las Tierras Oscuras han llegado a confiar en el patronato y la protección de los Enanos del Caos. Mientras se disponen a traicionarse alevosamente los unos a los otros para avanzar, son incapaces de fomentar ningún tipo de rebelión contra sus brutales amos, ¡aparte de que no pueden confiar en los demás!, lo que los convierte de algún modo en los mejores esclavos.

Los Humanos también tienen su lugar entre los esclavos de los Enanos del Caos, ya que son adaptables y de rápido ingenio aunque menos duraderos que los pieles verdes y mucho más impredecibles. Al igual que los Ogres, que son apreciados por su poderosa fuerza pero que siempre presentan un peligro en sus primitivos y violentos espíritus que les impide doblegarse del todo. Los Skaven nunca son capturados con vida a no ser que vaya a ser torturado inmediatamente o vaya a formar parte de algún tipo de sacrificio en masa, ya que son demasiado astutos y los Enanos del Caos han aprendido tras amargas experiencias que cualquier grupo capturado podría incluir espías, saboteadores o portadores de la plaga deliberadamente infectados y colocados entre ellos. Pero el más oscuro destino aguarda a todas las razas que caen en manos de los amos de Zharr-Naggrund, los Enanos del Oeste. Los frutos de amarga malicia y de largos y sangrientos milenios están reservados para los Dwari, y por todos los sacrificios en nombre de Hashut, ninguna otra está más favorecida que los leales a sus traicioneros Dioses ancestrales.

Las forjas del infierno

Los Enanos del Caos son maestros artesanos, y sus armerías producen un flujo sin fin de armas y armaduras, oscuros dispositivos y maquinaria de ingeniería demoníaca. A mayor cantidad de equipo de guerra, menos productos de su artificio – espadas y acero cuya calidad todavía compite con las de manufacturación humana son llevadas a comercio en el norte con las belicosas tribus tocadas por el Caos y en el este en los Reinos Ogres en compensación de esclavos, de los cuales los Enanos del Caos ofrecen una demanda sin fin, extraños metales y gemas, y ahogar cualquier extraño deseo que los experimentos de los Profetas Hechiceros pudieran precisar. Debido a este tipo de comercio la sangre es derramada por todo el mundo con sus armas, y al hacerlo los Enanos del Caos se enriquecieron y sembraron la destrucción en nombre de Hashut, y por otra parte propagaron su insidiosa influencia más lejos, reunieron información en lo que respecta a sus enemigos para que así sus sueños de dominación estuvieran más cerca de convertirse en realidad, gota tras gota de sangre derramada.



De todas formas guardan para sí mismos los mejores trabajos de sus forjas infernales y las semillas de la oscura inteligencia de los hechiceros, y es el fundamento de estos maléficos ingenios, crueles armas y brutal hechicería sobre la cual está fundado el poder de los Enanos del Caos. Los guerreros Enanos del Caos se equipan a sí mismos hasta el más alto nivel y cada Señor Hechicero otorga las armas y el equipo a sus soldados con su propio diseño y su propia y distintiva librea. La mayoría de los guerreros están armados con hachas de gran artesanía, viciosas espadas cortas o alabardas de guerra, y protegidos por pesadas fajas laminadas de hierro o bronce forjadas con runas, altos cascos y pesados escudos forrados de metal. La vestimenta más poderosa, llamada armadura negra, forjada con sangre en los fuegos del infierno, más fuerte que el mero acero y fenomenalmente resistente a los efectos del fuego y del calor. Un número significativo de tropas están equipadas con armas de fuego, desde intrincadas Pistolas de Repetición a pesados mosquetones de repetición con alabarda incorporada. Pero el disparo de los trabucos – una poderosa arma de corto alcance cuyo feroz fuego es amplificado cuando se usan en formación de pelotón de fusilamiento – es la más común e icónica. Ésta última arma fue desarrollada para combatir a las hordas de Orcos y Goblins en las distancias cortas que abundan en las tierras colindantes a los dominios de los Enanos del Caos y se ha convertido en el terror de los pielés-verdes en la batalla, capaz de llenar de agujeros sus poderosas cargas y puntuar masacres sobre aulladores Goblins en un único y atronador cañonazo de sus filas de guerreros.

Es a través de sus máquinas de guerra que los Enanos del Caos se han convertido en los seres más infames y temidos en el campo de batalla. Sin las restricciones habituales del tradicionalismo y la resistencia al cambio de los Enanos, han combinado su intelecto y sofisticado conocimiento sobre el poder de las máquinas de vapor con el demoníaco

saber de Hashut para producir una serie de armas de pesadilla. Esto va desde cañones que expulsan chorros de magma, segadoras impulsadas a vapor, morteros destructores de fortalezas y colosales máquinas de asedio con motores de brillantes brasas.

La más terrible de esas máquinas de guerra está ligada con hambrientos demonios desde su fabricación, garantizándoles a ambos una sacrilega semblanza de vida y una capacidad de matar sin igual. El poder y la sed de sangre de estos artefactos forjados en el infierno no puede ser negado y son peligrosos incluso para sus amos en el caso de que su unión oculta se rompiera. Como resultado de su falta de fiabilidad y de la dificultad de su construcción, las máquinas de guerra vinculadas con demonios son usadas y exhibidas más escasamente que las más convencionales (aunque no menos mortíferos) diseños en el arsenal de los Enanos del Caos. Tales armas suelen ser “probadas” en batalla con un pacto de alianza con los Guerreros del Caos del norte, durante tanto tiempo como sirva a los propósitos de Dhrath-Zharr, y no es poco habitual ver pequeños contingentes de temidas máquinas de guerra de los Enanos del Caos en medio de las filas de las bandas guerreras y las hordas de Deshechos del Caos, prestándoles su inmenso poder destructivo

Los orcos negros

Ciertos saberes arcanos e historias blasfemas estipulan apócrifamente que hace muchos siglos las Artes Oscuras de los Hechiceros Enanos del Caos buscaban crear una nueva raza de esclavos por medio de la sangre, la magia y el poder infernal. Por supuesto ya poseían decenas de miles de esclavos Orcos y Goblins, pero como mucho eran revoltosos, indisciplinados e ineficientes, carentes de la inteligencia los humanos y de la pura resistencia de los Ogros. La nueva raza debía ser poderosa en la batalla y resultar trabajadores hábiles en las partes más hostiles de su ignorante reino, inferiores a sus amos y obedientes a su voluntad, pero superior en todos los aspectos a los Orcos comunes a partir de los cuales estaban siendo creados. El experimento funcionó al principio, pero mientras tanto los Enanos del Caos se dieron cuenta en seguida de que, aunque más fuerte y resistente que los esclavos comunes, también estaba dotado de una mentalidad demasiado independiente como para resultar un buen esclavo. En realidad su firmeza de voluntad y brutal claridad de propósito comparada con la del Orco común resultaba en sí misma una causa grave de preocupación.



No mucho después su número aumentó y se expandió, y esos “Orcos Negros” comenzaron a crear revueltas e incluso a organizar a otros pieles-verdes para que obedecieran su voluntad del mismo modo que lo hacían a sus amos Enanos del Caos. Algunos creen que “refinando” a los Orcos Negros, los Enanos del Caos han concentrado de manera involuntaria la naturaleza belicosa del Orco y que aman la batalla hasta alturas insospechadas, mientras que otros sugieren que algo del arrogante deseo de dominar y destruir enconado en los corazones de los Enanos del Caos se ha transferido de alguna forma y ha enraizado en su prole. En cualquier caso, los Enanos del Caos se vieron incordiados continuamente por revuelta tras revuelta y fueron acosados por todas partes por un poderoso y mortífero enemigo de su propia creación. En la más grande y decisiva de las revueltas, poco antes de que estallase una guerra civil, los Enanos del Caos fueron sitiados con sus propias armas y Zharr-Naggrund se convirtió en un campo de batalla. El Drath-Zharr se cernía sobre un precipicio de destrucción, hasta que fue socorrido por la pérfida falsedad de los Hobgoblin en contra de su propia raza, los Orcos Negros fueron finalmente derrotados, expulsados y alejados del reino de los Enanos del Caos con un gran coste. El experimento nunca volvió a repetirse.

LA FORTALEZA NEGRA

Guardiana del tramo sureste del reino de los Enanos del Caos, la Fortaleza Negra es una vasta y mellada ciudadela teñida de negro por los fuegos volcánicos de la rocosa meseta sobre la cual se sitúa. Junto con la Torre de Gorgoth, compite por la prominencia y el poder como la segunda ciudadela fortificada más importante de los Enanos del Caos tras su territorio central en las llanuras de Zharrduk. Pero mientras que la Torre de Gorgoth existe para vigilar sobre una serie de profundas minas y cavernas, el propósito de la Fortaleza Negra es el de un puesto puramente militar, y es el cuartel general de la Legión de Azgorh. Dicha legión es un poderoso ejército que se expande dejando a su paso la desolación por las Tierras Oscuras del sur, escolta a las lejanas caravanas de esclavos por los yermos aullantes y permanece como baluarte contra las frecuentes invasiones de Ogros, Orcos y cosas peores procedentes del este. Incluso entre los de su propia raza, los guerreros de la Fortaleza Negra son afamados por su brutalidad y naturaleza belicosa, y tan lejos como lo está de Zharr-Naggrund y el favor del gran templo se convierte a menudo en un lugar de exilio interno para aquellos que han sufrido las crueles políticas del imperio. Las infernales cavernas situadas en lo profundo tras la Fortaleza Negra son también el hogar de la Guardia Infernal – un culto de desgraciados guerreros esclavizados por el amo de la Fortaleza Negra y que deben redimirse a sí mismos ante los ojos de Hashut y el Drath-Zharr o morir en el intento. Durante muchos siglos el señor de la Fortaleza Negra y comandante de la Legión ha sido el Profeta-Hechicero Drazhoath el Ceniciento, un amargo rival del Señor Astragoth, temido y respetado a partes iguales por los Enanos del Caos que se encuentran bajo sus órdenes como un general despiadado y portador del fuego sagrado de Hashut.



BESTIARIO

ENANOS DEL CAOS

Cada Enano del Caos, aparte de ser artesano o artíficiero, es también un guerrero altamente entrenado y disciplinado, a menudo con cicatrices que han sido dibujadas sobre ellos tras años de experiencia acumulada en múltiples batallas. Su habilidad marcial tan solo es comparable a su cruel deseo de triturar por completo a aquellos que pudieran oponerse a ellos y aplastarlos bajo sus botas. Hay relativamente pocos Enanos del Caos y todos y cada uno de ellos pertenece a uno de los Profetas Brujos en cuerpo y alma.

Los Enanos del Caos en la batalla son una visión desconcertante. Son unas bestiales y grotescas figuras acorazadas con negras armaduras hechas con aleaciones de pesados metales diseñadas con pinchos y escamas irregulares, coronadas con altos cascos adornados con pinchos con forma de lenguas de fuego o cuernos afilados. Su heráldica es brillante y sangrienta, y puede apreciarse la bestial deformación llena de malicia en las caras de aquellos que van con el rostro descubierto. Pretenden inspirar temor con su presencia en sus enemigos, y no han perdido nada de la resistencia y habilidad de sus parientes del oeste. Para ellos hay pocos placeres mejores que partir en dos a un enemigo con un hacha, o el olor de la carne chamuscada por el fuego de los trabucos.

La adquisición de esclavos es de capital importancia para los enanos del Caos. Ejércitos de enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras buscando esclavos que capturar para mantener el Imperio de Zharr-Naggrund. A veces llegan a viajar miles de millas en busca de despojos vivientes que puedan ser esclavizados, como los orcos y goblins de las montañas del Fin del Mundo, que a veces sufren la ira de los enanos del Caos, e incluso en tierras tan lejanas como los Reinos Fronterizos o Kislev. Cuantos más esclavos consigan, mayor será el prestigio, no sólo para el líder del ejército sino para los guerreros enanos del Caos que los capturen, ya que esta es la única forma de ascender entre sus filas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano del Caos	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Capataz	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Tipo de tropa: Infantería

Reglas especiales:

Firmeza: Los enanos del Caos son lentos y de piernas cortas, y no son rápidos corriendo. Los enanos del Caos huyen y persiguen 2D6-1", en lugar de las habituales 2D6".

Avance Implacable: Los enanos del Caos son implacables. No necesitan chequear Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos.

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que están para servirlos o ser explotados por ellos. Esperan que las "razas inferiores" sean cobardes y despreciables, por lo que no se sorprenden cuando estos huyen. Los enanos del Caos son inmunes al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio".



GUARDIA INFERNAL

Cerniéndose sobre las fronteras orientales del imperio de los enanos del Caos, la Fortaleza Negra se presenta como un baluarte contra el mundo exterior. Dentro de sus paredes reside el infame culto guerrero de la Guardia Infernal, la élite de los guerreros enanos del Caos que han jurado defender la ciudadela hasta la muerte y que llevan a cabo la voluntad de los señores de la Fortaleza Negra sin dudar un instante.

Curiosamente, las filas de la Guardia Infernal se componen de enanos del Caos del otro lado de las Tierras Oscuras que han sufrido alguna mancha de deshonra o fracaso. Esto puede suceder con facilidad en una sociedad tan despiadada e implacable como esta: parientes de generales caídos en desgracia, siervos de Herreros Démoniacos caídos, dueños de esclavos que se rebelan o simplemente encargados de máquinas u hornos que fallan. La humillación es tal que los orgullosos enano del Caos no pueden soportar la deshonra, y la Guardia Infernal ofrece el consuelo de una muerte en la gracia de Hashut, además de proporcionar también la bendición del anonimato, pues tras asumir su juramento, sus nombres y parentescos pasados se queman al mismo tiempo que su carne se chamusca detrás de las máscaras de bronce y hierro repletas de púas que se colocan incandescentes sobre sus rostros. Sólo si logran la gloria es arrancada su máscara, dejando al descubierto la carne llena de cicatrices y quemaduras del guerrero redimido de nuevo para el mundo.

La Guardia Infernal es guiada por sus crueles Castellanos, y en los barracones en las profundidades debajo de la Fortaleza Negra su destino es luchar una batalla eterna contra los horrores que abundan en las desoladas cercanías - un destino al que sólo los más fuertes sobreviven. Equipados con las mejores armas y armaduras que los Herreros Démoniacos de la Fortaleza Negra pueden ofrecer, pocos adversarios pueden resistir a la Guardia Infernal en batalla, y menos aún romper su línea. Los más grandes de entre esta élite de guerreros serán seleccionados para unirse al Jurado de Hierro (Ironsworn)-la guardia personal de los brujos-profetas que conforman el grupo dominante de la Legión de Azgorh, en el que se les concederá el uso de armas más salvajes todavía.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián Infernal	3	4	3	4	4	1	2	1	9
Ironsworn	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Máscara de muerte	3	5	3	4	4	1	2	2	9
Castellano Infernal	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Tipo de unidad: Infantería

Reglas especiales:

Firmeza: Los enanos del Caos son lentos y de piernas cortas, y no son rápidos corriendo. La Guardia Infernal huye y persigue 2D6-1", en lugar de las habituales 2D6".

Avance Implacable: Los enanos del Caos son implacables. No necesitan chequear Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos.

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que están para servirlos o ser explotados por ellos. Esperan que las "razas inferiores" sean cobardes y despreciables, por lo que no se sorprenden cuando estos huyen. La Guardia Infernal es inmune al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio"

Tozudez (sólo el Castellano Infernal): Los Castellanos infernales son crueles y respetados entre los suyos. Están sujetos a la regla especial Tozudez.

EQUIPO ESPECIAL

Armadura Negra: Los enanos del Caos son conocidos por ser los herreros de los Poderes Oscuros, y sus creaciones no están hechas solamente de hierro y fuego, sino también con sangre, almas y con la propia materia del Caos. Las Armaduras Negras proporcionan una tirada de salvación por armadura de 4+. Adicionalmente, proporcionan una tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros.



Alabardas de fuego: Se trata de un arma astuta y brutal, un compacto arcabuz al que se le ha añadido una cuchilla afilada de gran peso que permite su uso en combate cuerpo a cuerpo de modo similar a una alabarda. Las Alabardas de fuego son artefactos escasos y difíciles de fabricar, cuya tecnología está mucho más allá de las habilidades técnicas de los humanos. Además, manejar correctamente una de estas armas requiere un entrenamiento intensivo. Debido a ello, las Alabardas de fuego están limitadas a las tropas de élite de los enanos del Caos, así como a los Herreros Démoníacos que sienten predilección por ellas. En la fase de disparo, se considera un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Alcance: 18" Fuerza: 4 Especial: Poder de penetración

En combate cuerpo a cuerpo se considera una alabarda (requiere ambas manos, +1 Fuerza)

Armas embrujadas (sólo Ironsworn): El Ironsworn (Jurado de Hierro) va al combate con en fuego y el sufrimiento de su oscuro reino forjadas en sus hachas y martillos, que están encantados con runas de tormento y muerte. Las armas embrujadas se considera armas de mano a todos los efectos (y pueden usarse para hacer Parada en combinación con un escudo), pero realizan Ataques mágicos y proporcionan a su portador +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo.

Trabuco de los enanos del Caos: Los enanos del caos llevan usando este tipo de arma desde hace siglos: se trata de un arma de pólvora con un alcance corto que satura toda la zona con una nube de plomo candente y metralla. Se trata de un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Alcance: 12" Fuerza: 3 Especial: Poder de penetración, Disparos múltiples (1D3), Metralla*

**(Tira 1D3 y multiplica el resultado por el número de miniaturas que disparan cada vez que la unidad dispare)*

Metralla: Estas armas son más efectivas cuantos más enanos del Caos las disparen a la vez. Los trabucos no están sujetos a las penalizaciones habituales por efectuar disparos múltiples. Si al menos diez enanos del Caos con trabucos disparan a la vez al mismo objetivo, no aplicarán los penalizadores habituales por disparar a larga distancia ni por aguantar y disparar. Si al menos veinte enanos del Caos con trabuco disparan a la vez al mismo objetivo, pueden repetir sus tiradas para herir. Todas estas bonificaciones son acumulativas.

Bombas de Nafta: Conteniendo sulfuro refinado junto con demonios del fuego atrapados en ellas, estas esferas de metal son potentes explosivos que desencadenan un infierno de llamas. Se trata de armas arrojadizas con un alcance máximo de 6". Un enemigo impactado sufrirá 1D3 impactos de F3 con las reglas especiales Ataques flamígeros y Poder de penetración. Si en la tirada para impactar obtienes un resultado natural de 1, el lanzador sufre una herida con las reglas especiales Ataques flamígeros y Poder de penetración.



HERREROS DEMONIÁCOS Y BRUJOS

Los brujos enanos del Caos gobiernan con mano de hierro sobre el desolado imperio de Zharr-Naggrund, como señores y sacerdotes de todos aquellos que siguen al Padre en la Oscuridad. Su saber es ancestral y terrible, e implica el estudio de la maquinaria, la maestría en forjar armas y el dominio de los dones mágicos del Caos que Hashut les proporciona. Combinando esto son capaces de crear terribles armas e infernales dispositivos de destrucción.

Fueron los brujos enanos del Caos, también conocidos como Herreros demoníacos y Trabajadores del infierno, quienes guiaron a su pueblo desde el borde mismo de la destrucción durante el Tiempo de la Aflicción y construyeron la blasfema ciudad de Zharr-Naggrund en eras pasadas, y todavía siguen gobernándola. Sus obras de ingeniería y hechicería son legendarias, desde las grandes torres y zigurats de obsidiana y basalto excavados en la piedra, las ominosas torres de hierro que se alzan por todas las tierras Oscuras hasta los artefactos con siseante motor de vapor que extraen mineral y las barrocas armaduras que protegen a los guerreros del Caos del norte. Todo ello es su oscuro conocimiento hecho materia.

Los brujos son escasos en número; quizá sólo unos cientos en toda la raza de los enanos del Caos son capaces de usar esa potente combinación de ciencia y brujería. No posee una jerarquía estricta ni un líder supremo, al menos oficialmente; sin embargo, la tradición y las conspiraciones dictan una serie de capas de poder y lealtad entre los brujos. Cada uno de estos sacerdotes-brujos es un poderoso señor por derecho propio, controlando secciones del zigurat de Zharr-Naggrund y otras ciudadelas, con sus propias forjas, talleres, esclavos y soldados que le son directamente leales. La voz más fuerte, sin embargo, corresponde al más anciano y poderoso de todos ellos, aquel a quien Hashut ha otorgado más bendiciones. La edad y el conocimiento son tan respetados por los enanos del Caos como por sus primos del oeste, aunque los enanos del Caos también son intolerantes y despiadados con los débiles, y su apoyo sólo puede ser mantenido mediante la fuerza o la brujería, lo que hace despiadada la política interna de la hermandad de los brujos.

El precio que los brujos pagan por su conocimiento y poder es muy elevado, ya que aquellos que muestran debilidad son arrojados a los fuegos de sacrificio de Hashut, ya que el Padre en la Oscuridad es un dios exigente, y siempre se encuentra sediento de sangre. Mucho peor que eso es la terrible maldición que se ciernen pesadamente sobre todos ellos: la magia que blanden se filtra poco a poco en sus cuerpos, y ni siquiera los más cautos o poderosos de ellos pueden librarse de esta terrible maldición: poco a poco, sus cuerpos se van convirtiendo en fría e insensible piedra.

En batalla, los brujos son oponentes terribles e imprevisibles: sus oscuros poderes mágicos les permiten invocar el fuego de las entrañas de la tierra y convertir el aire en ceniza y humo, así como inflamar el odio en los corazones de sus seguidores. Son también maestros artesanos que pueden prestar sus habilidades a las dotaciones de las máquinas de guerra, así como usar ellos mismos oscuros artefactos de su invención, como armas de pólvora negra, armaduras negras, frascos de fuego alquímico, filos con demonios encerrados y armas embrujadas. Cada uno de ellos utiliza sus poderes de forma muy cautelosa, ya que saben que el próximo hechizo puede ser el último.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Brujo-sacerdote	3	5	4	4	5	3	2	3	10
Herrero demoníaco	3	4	4	4	4	2	2	2	9

Tipo de unidad: Infantería

Reglas especiales: Inmune a psicología

Firmeza: Los enanos del Caos son lentos y de piernas cortas, y no son rápidos corriendo. Los brujos huyen y persiguen 2D6-1", en lugar de las habituales 2D6".

Avance Implacable: Los enanos del Caos son implacables. No necesitan chequear Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos.

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que están para servirlos o ser explotados por ellos. Esperan que las "razas inferiores" sean cobardes y despreciables, por lo que no se sorprenden cuando estos huyen. Los brujos son inmunes al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio".



Ingeniero infernal: Los Herreros y Brujos que no vayan montados en monstruo y se encuentren a 3 UM o menos de una máquina de guerra propia pueden realizar una tirada de ¡Cuidado, señor! como si se encontrasen a distancia de una unidad de su mismo tipo. Adicionalmente, una máquina de guerra que tenga a un personaje con esta regla a 3 UM o menos durante la fase de disparo podrá repetir una vez por turno el dado de artillería o el dado de dispersión. Si se usa esta habilidad, el personaje no podrá disparar un arma de proyectiles el mismo turno, pero podrá usar magia normalmente.

La Maldición del Brujo: El precio que los brujos pagan por su poder es terrible. Cada hechizo que lanzan se acercan más a la maldición, y poco a poco sus cuerpos se van transformando en fría piedra hasta que quedan permanentemente atrapados dentro de sus insensibles cuerpos. Cada vez que un Brujo-sacerdote o un Herrero demoníaco sufra una Disfunción mágica, después de resolver los efectos de esta deberá realizar un chequeo de Resistencia. Si lo falla sufrirá una herida que no podrá evitar con tiradas de salvación de ningún tipo (ni siquiera especiales). Sin embargo, la primera vez que sufra una herida de esta manera obtendrá permanentemente +1 a su Resistencia, ya que su cuerpo se habrá vuelto parcialmente de piedra. Posteriores heridas no volverán a incrementar el atributo de Resistencia del brujo.

EQUIPO ESPECIAL

Bombas de Nafta: Conteniendo sulfuro refinado junto con demonios del fuego atrapados en ellas, estas esferas de metal son potentes explosivos que desencadenan un infierno de llamas. Se trata de armas arrojadas con un alcance máximo de 6". Un enemigo impactado sufrirá 1D3 impactos de F3 con las reglas especiales *Ataques flamígeros* y *Poder de penetración*. Si en la tirada para impactar obtienes un resultado natural de 1, el lanzador sufre una herida con las reglas especiales *Ataques flamígeros* y *Poder de penetración*.

Armas embrujadas (sólo Herreros demoníacos): Los Herreros demoníacos van al combate con en fuego y el sufrimiento de su oscuro reino forjados en sus hachas y martillos, que están encantados con runas de tormento y muerte. Las armas embrujadas se considera armas de mano a todos los efectos (y pueden usarse para hacer *Parada* en combinación con un escudo), pero realizan Ataques mágicos y proporcionan a su portador +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo.

Sangre de Hashut: La sustancia llamada Sangre de Hashut es una mezcla alquímica secreta capaz de hacer arder y fundir el metal. Algunos elegidos de Hashut llevan en batalla viales de esta sustancia para desatar un infierno de llamas sobre los blasfemos. Cada vial de Sangre de Hashut es un arma de un sólo uso que puede utilizar el portador en combate cuerpo a cuerpo en lugar de realizar sus ataques normales. Selecciona como objetivo una única miniatura en contacto peana con peana con el portador (si se trata de un personaje montado, selecciónalo a él o a su montura). Siempre impacta con 2+; si se obtiene un 1, se habrá desperdiciado. La Sangre de Hashut causa 1D6 impactos que hieren con un resultado igual o superior a la tirada de salvación por armadura del objetivo (del mismo modo que la regla del Saber del Metal). Se consideran ataques *Mágicos* y *Flamígeros*, y niegan la tirada de salvación por armadura.

Armas oscuras forjadas (sólo Brujos-sacerdotes): Paranoicos y malignos, los sacerdotes de Hashut reservan siempre sus mejores creaciones para su uso personal. Se trata de armas de mano en todos los aspectos, pero realizan Ataques mágicos y tienen una propiedad determinada aleatoriamente en la siguiente tabla. Si incluyes dos o más Brujos-sacerdotes deberás repetir cualquier resultado duplicado, ya que o puede haber dos armas oscuras forjadas iguales.

D6	Arma oscura forjada
1	Forjaconjuros: Suma +1 a todos los intentos de <i>Canalizar</i> del personaje.
2	Ráfaga del horno: Proporciona al portador un <i>Arma de aliento</i> de Fuerza 3 con la regla especial <i>Ataques flamígeros</i> .
3	Maligna: El portador queda sujeto a la regla especial <i>Odio eterno</i> (repite para impactar en cuerpo a cuerpo contra todos los enemigos)
4	Azote de la vida: El arma tiene la regla especial <i>Heridas múltiples</i> (1D3)
5	Sanguijuela de magia: Suma +1 a todos los intentos de <i>Dispersar</i> del personaje.
6	Poseída: El arma hiera siempre con 2+, sin importar la Resistencia del objetivo. Sin embargo, cada resultado de 1 para herir causará una herida al portador, sin tirada de salvación (ni siquiera especiales).



CENTAUROS ENANOS DEL CAOS

Mutadas y malignas criaturas, los Centauros enanos del Caos son una retorcida amalgama de enano del Caos y toro, una fusión antinatural que da lugar a bestias monstruosas mucho más grandes que la suma de ambos llena de apetitos caníbales. Muchos siglos atrás, durante el Tiempo del Caos, una parte de los que sobrevivieron a la masacre mutaron hgorribilmente: la resistencia mágica natural de los enanos fue sobrepasada por los oscuros poderes del Caos, y así nacieron los primeros centauros enanos del Caos.

Los Centauros sirven a los sacerdotes de Hashut como tropas de choque y como guardianes de los templos, y tienen la tarea de proteger las llamas sagradas de Hashut, por lo que muchos consideran que se encuentran más cerca del retorcido rostro del Padre de la Oscuridad. Cada nueva generación de enanos del Caos, una parte de los nacidos son "bendecidos" viniendo al mundo como Centauros, usualmente matando a su madre en el proceso, por lo que son entregados a los sacerdotes. Su número, sin embargo, nunca es muy grande, y los sacerdotes tienen que recurrir a su maligna inventiva y oscura magia para procurarse más guardianes para sus templos.

Además de sus tareas como guardianes de los templos de Hashut, a los Centauros se les encomiendan otras peligrosas tareas, ya que se confía implícitamente en ellos. Son criaturas enormes y poderosas, cuya fuerza y dureza sobrepasa con mucho a la de un enano del Caos, y gracias a su extraña anatomía, son muy veloces en batalla. A medida que envejecen sus cuerpos se van convirtiendo en metal vivo, y más que curarse de sus heridas, acuden a los sacerdotes de Hashut para que los "reparen" con mercurio hirviente, suturas de acero y vendas de bronce.

Aunque son tan inteligentes como sus primos enanos del Caos, y son fervientemente devotos a Hashut, su Padre en la Oscuridad, los Centauros son muy propensos a arrebatos de ira, y tienen un apetito insaciable por la carne. Una parte de los esclavos capturados son desmembrados y servidos como festín a los Centauros; aunque un festín de carne de esclavos es común entre los enanos del Caos a modo de celebración, sólo los centauros prefieren su comida aún viva y gritando.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro enano del Caos	7	4	2	4	5	3	3	2	8
Centauro Ba`hal	7	4	2	4	5	3	3	3	8
Centauro Taur'ruk	7	5	2	5	5	4	4	4	9

Tipo de tropa: Bestias monstruosas

Reglas especiales: Piel escamosa (5+), Miedo

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que sólo existen para ser explotados por ellos. Los Centauros son inmunes al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial *Desprecio*.



LOS K'DAAI

Los enanos del Caos son arrogantes, paranoicos y malignos, y no doblarán su rodilla ante alguien que no sea su Padre de la Oscuridad, Hashut. Los deseos de sus brujos y sus herreros demoníacos son de poder y dominación, y de armas y ejércitos que los hagan invencibles. Es de estos deseos de donde nacen los K'daai Zharr, los vástagos del fuego. En lugar de invocar incontables demonios como haría un hechicero humano o de pactar con los grandes demonios del Caos, los sacerdotes de Hashut poseen una gran pericia esclavizando los demonios que invocan por el método de encerrarlos en armas, armaduras, maquinaria y constructos, guiados y controlados por la voluntad del brujo que les ha dado forma.

Con los K'daai buscaron algo más allá: crear unos seres mitad demonios y mitad ardiente fuego arrancado de las profundidades de la tierra, nacidos en la hirviente sangre de los sacrificios a Hashut, a los que se da forma y contiene con una carcasa articulada de hierro con runas de bronce. Los grandes sacerdotes de Hashut han tenido un gran éxito con la creación de los K'daai, ya que son máquinas de destrucción sin mente que deben reposar como frío y silencioso metal hasta que son llamados a la batalla, donde brillan ardentemente durante un breve periodo de tiempo.

Sólo los más grandes de los sacerdotes de Hashut son capaces de forjar estos monstruos de metal y llama, y el proceso es costoso y arduo en extremo. Esto limita su número, haciendo que sean considerados seres legendarios. Pero con la oscura imaginación y las terribles habilidades para forjar de los sacerdotes de Hashut, el único límite es el tiempo que le queda al brujo, y aquellos que se encuentran con su Maldición pronto lamentan terriblemente no haber podido terminar de dar forma a sus creaciones.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
K'daai Nacido del Fuego	6	4	2	5	4	2	4	2	7
Quema-hombres	6	4	2	5	4	2	4	3	7
Destructor K'daai	9	5	3	7	6	6	5	6	8

Tipo de tropa: Infantería monstruosa (Nacidos del fuego y Quemahombres)/ Monstruo (Destructor)

Reglas especiales: Miedo, Inestables, Indesmoralizables y Ataques flamígeros.

Cuerpo ardiente: Cualquier miniatura (amiga o enemiga, excepto otro K'daai) en contacto peana con peana con un K'daai al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo sufre un impacto automático de F4 con la regla especial Ataques flamígeros. Adicionalmente, todos los ataques que no sea mágicos tienen un penalizador de -1 en sus tiradas para herir contra los K'daai.

Demonios de fuego vinculados: los K'daai tienen ardientes cuerpos de metal controlados por demonios ígneos esclavizados en su forma recubierta de armadura. Los K'daai se consideran Demonios a todos los efectos de hechizos y reglas especiales. Adicionalmente, tienen una tirada de salvación especial de 4+, que se incrementa a 2+ contra ataques flamígeros.

Brillo ardiente: una vez desencadenados, los poderes que laten dentro de los K'daai son demasiado grandes, y acaban consumiendo la forma de metal e la que se encuentran confinados. Al inicio de cada uno de tus turnos (excepto el primero) deberás realizar un chequeo de Resistencia con cada unidad de K'daai (efectúa un solo chequeo por toda la unidad). Si se falla ese chequeo, la unidad sufrirá inmediatamente 1D3 heridas sin tirada de salvación de ningún tipo, distribuidas como si fuera proyectiles.

Destructores K'daai: Los destructores K'daai son constructos gigantescos, diseñados con la forma de enormes guerreros o bestias de metal, como gargantuescos toros de bronce y otras formas de pesadilla, traídos al mundo con masivos sacrificios de sangre y lanzados contra los enemigos de los sacerdotes de Hashut. Los destructores K'daai están sujetos a todas las reglas listadas previamente, pero son monstruos, y tienen las siguientes reglas especiales adicionales: Terror (en lugar de Miedo), Objetivo grande, Furia asesina (obtiene +1D3 ataques e lugar del +1 habitual).

Nota de los diseñadores: ForgeWorld aún no ha sacado a la venta una miniatura para representar el Destructor K'daai. Si deseas conversionar o crear el tuyo propio, deberá ir montado en una peana de 100x150mm (la misma que la del Aracnrock de los Orcos y Goblins).



HOBGOBLINS

Probablemente la más vil y traicionera de las estirpes de pielesverdes, los hobgoblins son más altos que los goblins, pero más delgados que los orcos. En general, su apariencia es demacrada y viciosa, con ojos pequeños y burlonas bocas llenas de afilados dientes que sonrían plenamente cuando escuchan hablar de violencia y sadismo. Hace tiempo que los enanos del Caos comprendieron que los hobgoblins eran serviles y cobardes, una raza cobarde y despreciada por las demás, así que adoptaron a los hobgoblins de las tierras oscuras como siervos y obreros, en particular como capataces de esclavos, inspectores e incluso, si se les presiona, soldados. Los hobgoblins son universalmente odiados por los demás pielesverdes, y únicamente la vigilancia de los enanos del Caos impide que los esclavos orcos y goblins despedacen a sus capataces hobgoblins.

Lejos de ser las mejores tropas (en realidad son más bien de las peores, poco hábiles, cobardes y débiles), los enanos del Caos equipan a sus regimientos de hobgoblins, pero en realidad con poco más que a carne de cañón. A los hobgoblins les encanta usar enormes dagas curvadas con las que apuñalar a sus enemigos. En batalla también usan arcos para mantenerse a distancia del peligro.

De vez en cuando surge entre las filas de los hobgoblins un individuo feroz y bravo, un competente asesino que se eleva sobre sus semejantes y se hace llamar a sí mismo con el título de "Khan". Estos individuos a veces prueban a sus amos enanos del Caos que son útiles, y son ligeramente respetados, aunque nunca se les permite olvidar cual es su lugar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Jefe hobgoblin	4	3	3	3	3	1	3	2	6
Khan hobgoblin	4	4	3	4	4	2	4	3	7

Tipo de tropa: Infantería

Reglas especiales:

Animosidad hobgoblin: Pendencieros e indisciplinados, los hobgoblins, al igual que sus parientes pielesverdes, tienen un desagradable tendencia a pelearse entre ellos, incluso en el campo de batalla. Esto es un problema para sus amos enanos del Caos, que tratan de mantener la disciplina y que se siga el plan de batalla. Al inicio de cada uno de tus turnos, todas las unidades de hobgoblins deberán realizar un chequeo de animosidad (un chequeo cada unidad) a no ser que se cumpla una de las siguientes circunstancias: que se encuentre huyendo o en combate, que la unidad sea de menos de 5 miniaturas, o que haya un enso del Caos o un centauro enano del Caos (de cualquier tipo) a 6 UM o menos de la unidad al inicio del turno (estos vigilan a los hobgoblins para que se comporten disciplinadamente).

Para realizar un chequeo de animosidad, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

D6	Resultado
1	¡Tendremos una mejor vista desde atrás!: La naturaleza cobarde de los hobgoblins sale a flote. La unidad deberá realizar un <i>chequeo de pánico</i> inmediatamente. Si lo supera, podrá actuar con normalidad, pero si lo falla huirá (consulta las reglas de pánico en el reglamento de Warhammer)
2-5	El plan es bueno: Los hobgoblins creen que va ganando y que no se encontrarán entre las víctimas de la batalla. Pueden actuar con normalidad.
6	Asesinato sangriento: las interminables rencillas de la unidad estallan, y se desata una trifulca. La unidad sufre inmediatamente 1D3 heridas distribuidas como si fueran proyectiles (estas heridas no provocan chequeos de pánico), pero la unidad se entusiasma tanto que podrá actuar con normalidad este turno, y hasta el final de tu turno obtendrán un bonificador de +1 para impactar (tanto con proyectiles como en cuerpo a cuerpo)

Apuñalar por la espalda: De todos los pielesverdes, los hobgoblins son los más crueles, viciosos y traicioneros, y constantemente está apuñalando a otros (y apuñalándose entre ellos). Si una unidad de hobgoblins con esta regla especial elige *reformar* en vez de *perseguir* a un enemigo que huye de ellos debido a haber fallado un chequeo de desmoralización, causa a la unidad que huye 1D6 impactos de F3 por cada 10 hobgoblins completos en la unidad, distribuidas como si fueran proyectiles.



JINETES DE LOBO HOBGOBLIN

Algunos ejércitos de enanos del Caos emplean regimientos de incursores hobgoblin montados en lobos gigantes como exploradores y caballería ligera en batalla. Estos provienen normalmente de las hordas nómadas de hobgoblins que vagan por el este de las montañas de los Lamentos y el sur de las tierras Oscuras, y son contratados por los enanos del Caos como mercenarios, aunque reciben un trato muy similar al de los esclavos.

Estos incursores, todos bandidos y ladrones de profesión, son mucho menos dignos de confianza incluso que sus parientes a pie, ya que sus monturas les permiten huir a gran velocidad. Esta tendencia queda compensada en parte por su utilidad como exploradores y forrajeadores para los ejércitos enanos del Caos, sobre todo para las expediciones que salen en busca de esclavos, ya que conocen muy bien las tierras por las que se mueven.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Jefe hobgoblin	4	3	3	3	3	1	3	2	6
Lobo gigante	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Tipo de tropa: Caballería

Reglas especiales: Caballería rápida, Animosidad hobgoblin (ver página anterior)

Saqueadores cobardes: Los hobgoblins jinetes de lobo obtienen un bonificador de +1 al resultado del combate en cualquier turno en el que carguen exitosamente contra el flanco o la retaguardia de una unidad enemiga. Sin embargo, tienen un penalizador de -1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo en cualquier turno e el que reciban una carga exitosa por parte de una o más unidades enemigas. Estas reglas se aplican a los hobgoblins, incluyendo cualquier personaje hobgoblin que se una a la unidad, pero no a los lobos gigantes.



CAÑÓN INFERNAL

Parte demonio, parte máquina de guerra, el cañón infernal es una enorme construcción de hierro y acero que ruge y se agita con una sensibilidad demoníaca. En la batalla, estas máquinas arcanas lanzan fuertes explosiones de energía que se levantan por el cielo hacia sus objetivos, transformando todo lo que toca en extrañas formas y llevando a los supervivientes a la locura.

Estas bestias forjadas en el infierno están guiadas por un equipo de Enanos del Caos, capaces de poner sus conocimientos demoníacos en las herramientas de la guerra. Estos malignos herreros de la guerra escoltan a los cañones infernales hacia el fragor de la batalla. Tal es la sed de sangre de un cañón infernal que debe encadenarse y pegarse al suelo para evitar que se dirija a toda velocidad hacia las filas enemigas. A veces, incluso estas precauciones resultan inadecuadas, puesto que nada puede evitar que un cañón infernal arrasase con todo.

Los Enanos del Caos realizan su carga poniendo los cuerpos de sus víctimas en la caldera de la parte posterior del cañón infernal. La carne corre como el viento cuando el demonio de fuego en el corazón del cañón se alimenta de carne y hueso. En cuanto las almas del enemigo están listas, se deja ir todo lo guardado en la garganta del cañón infernal como rayos de energía y se empuja hacia el enemigo con un espasmo increíble.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Infernal	6	4	3	5	6	5	1	5	4
Enanos del Caos	3	4	3	3	4	1	2	1	9



Tipo de unidad: monstruo con cuidadores

El cañón infernal tiene una tirada de salvación por armadura de 4+. Sigue las reglas de los monstruos y cuidadores (consulta el reglamento de Warhammer), con tres Enanos del Caos como sus cuidadores. Cuando determines qué miniaturas resultan impactadas por los ataques de proyectiles, el cañón infernal resulta impactado con un resultado de 1-4 y los Enanos del Caos, con 5-6.

Reglas especiales: Terror, objetivo grande, indesmoralizable.

Arrasamiento: el cañón infernal lucha por liberarse de sus cadenas. Al inicio de turno, si el cañón infernal no está trabado en combate, debe realizar un chequeo de liderazgo para la unidad. Si no lo supera, la unidad no podrá disparar y deberá mover 3D6" hacia la unidad enemiga más cercana. Si el movimiento de la unidad es suficiente para ponerse en contacto con una unidad enemiga, cuenta como carga. El objetivo puede realizar una reacción a la carga de la manera habitual, considerando el valor de movimiento obtenido en los dados como la distancia de carga máxima del cañón infernal.

Demonio atrapado: siempre que el cañón infernal obtenga un resultado de problemas, tira en la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1	¡Por fin libre!: el demonio dentro del cañón infernal rompe violentamente sus cadenas. Cada unidad situada a 3D6" sufrirá 1D6 impactos automáticos de F5. Después, retira el cañón infernal y a su dotación de la partida.
2	Ñam: el cañón infernal se traga a su propia dotación y los escupe con una ducha de entrañas huesos. Retira a la dotación de la partida.
3	Thzzzz: el cañón infernal dispara grandes ráfagas de magia pura. Todos los hechiceros sufren inmediatamente una disfunción mágica
4	Arrrg: el encolerizado demonio dentro del cañón infernal se vuelve bersérker. Retira 1D3 miembros de la dotación.
5	¡Roaaarg!: el cañón infernal rompe sus cadenas y sale disparado a toda velocidad. Mueve el cañón infernal 3D6" como se describe en el apartado arrasamiento.
6	¡Buum!: el cañón infernal dispara una explosión espectacularmente devastadora. Resuelve el disparo como si fuera un impacto directo, con F10, en vez de 5. El cañón infernal no podrá disparar durante el resto de la partida.

Fuego infernal: el cañón infernal dispara como una catapulta de F5 (10 para la miniatura bajo el agujero). Las unidades impactadas por la plantilla deberán realizar un chequeo de pánico con -1 liderazgo.



GRAN TAURO

Las tierras Oscuras son un lugar terrible, refugio y lugar de nacimiento de toda clase de monstruos y criaturas antinaturales, pero ninguna de esas criaturas es tan buscada por los enanos del Caos como el Gran Tauro de los picos volcánicos. Los terrores supremos de los peñascos y los cráteres de fuego y ceniza, algunos especulan que los Grandes Tauros son menos una bestia y más una manifestación de la furia y el mortal salvajismo de las propias Tierras Oscuras. Para los enanos del Caos, su apariencia, tanto en su forma como en su ardiente furia, tan similar a la de su terrible dios, no es una mera coincidencia.

No hay dos Grandes Tauros exactamente iguales, y los más grandes de ellos son terribles bestias conocidas en las leyendas oscuras como Todos del Dolor, que no mueren excepto por medios violentos. Todos ellos tienen el aspecto de enormes y masivos toros demoníacos alados, cuya carne arde con el calor del horno mientras llena el aire a su alrededor de humo y chispas, haciendo que las flechas y las espadas ardan y se consuma antes de llegar a tocar su ardiente piel. Para muchos de los que se consideran sabios en estos temas, la piel ardiente del Gran Tauro no es más que una leyenda, inspirada en los fuegos de las Tierras Oscuras. Pero aquellos que habitan el lugar saben la verdad. Temen las sombras negras rodeadas de ceniza que se ciernen sobre las Tierras Oscuras, y que a veces se precipitan a gran velocidad como cometas rojos para cazar a sus presas.

Nadie salvo los más poderosos siervos de Hashut y los más capaces brujos son capaces de domar a estos monstruos infernales, y los establos de bronce de estas criaturas en el zigurat de Zharr-Naggrund arden día y noche con los fuegos de los sacrificios para mantener apaciguadas a estas bestias sagradas. Sólo gracias a los más poderosos hechizos del Caos puede un brujo enano del Caos montar una de estas criaturas en batalla y no sucumbir a su ardiente calor y sus voraces apetitos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Tauro	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Toro del Dolor	6	5	0	6	6	5	3	4	6

Tipo de unidad: Monstruo



Reglas especiales: Ataques flamígeros, Volar, Objetivo grande, Terror, Arma de aliento (Sólo Toro del Dolor, F4 y Ataques flamígeros)

Cuerpo abrasador: Cualquier miniatura (amiga o enemiga, pero no el jinete) en contacto peana con peana con un Gran Tauro o un Toro del Dolor al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo sufre un impacto automático de Fuerza 4 con la regla especial Ataques flamígeros. Adicionalmente, todos los ataques que no sean mágicos tendrán un penalizador de -1 en su tirada para herir contra un Gran Tauro o un Toro del Dolor.

Energía del fuego: Un Gran Tauro o un Toro del Dolor no pueden ser heridos por hechizos del Saber del Fuego. Además, si un Gran Tauro o un Toro del Dolor es el objetivo de un hechizo del saber del Fuego lanzado exitosamente, recuperará inmediatamente hasta 1D3 heridas que hubiese perdido antes en la batalla.



GIGANTE DE ASEDIO DEL CAOS

Los gigantes son enormes e imponentes, pero simples e ignorantes. Su enorme fuerza y su insensibilidad son suficientes como para causar estragos a su paso. Su apetito por la carne y la bebida es legendario, así como la destrucción que causan en sus incursiones. Un sólo gigante es suficiente para devastar un pueblo entero sin mucho esfuerzo, y si es sobornado o si se le obliga a combatir, un gigante puede abrirse paso a través de filas de guerreros, y aplastar incluso a las tropas con armaduras más pesadas. Los enanos del Caos no tardaron en darse cuenta del potencial bélico de los gigantes, y hace tiempo que sus brujos trata de capturar o esclavizar gigantes, o comprarlos a los ogros que los tienen dominados, para convertirlos en armas de guerra con su oscura y retorcida ciencia.

La más común de estas modificaciones es el gigante de asedio del Caos, una criatura mutilada y demenciada cuyo cuerpo está protegido contra los ataques con gruesas planchas de bronce y hierro. El resultado final es un imponente monstruo cubierto de metal, más torpe y lento que antes, pero prácticamente inmune a las flechas e incluso a las balas. Del mismo modo, están equipados con armas adecuadas, como enormes filos con púas, hachas del tamaño de un carro e incluso masivos flagelos llenos de pinchos. Estas armas suelen ser directamente implantadas en los brazos del gigante, para permitirle escalar incluso los más altos muros y deshacerse de los monstruos más grandes. La mayoría están cubiertos de cadenas con garfios, permitiendo que incluso si el gigante de asedio muere, pueda ser usado como escala por las otras tropas. Los más desafortunados gigantes son marcados con las runas de odio de Hashut en sus armaduras e incluso en su carne, que les llenan de furia a una orden de sus terribles amos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gigante de asedio	5	4	3	6	5	6	3	*	10

Tipo de unidad: Monstruo

Reglas especiales: Objetivo grande, Terror, Tozudez, Inmune a la psicología.

Armadura de asedio: Los gigantes de asedio están protegidos por enormes armaduras de bronce y hierro capaces de desviar o detener la mayoría de los proyectiles. El gigante de asedio tiene una tirada de salvación por armadura de 5+, que se incrementa a 3+ contra disparos.

Caídas: Los gigantes de asedio, gracias a su pesada armadura y a sus mutilaciones, son incluso más torpes que los gigantes "normales". Un gigante deberá efectuar un chequeo para determinar si se cae al suelo si es derrotado en combate cuerpo a cuerpo (se hace antes que el chequeo de desmoralización), si está huyendo al inicio de tu fase de movimiento, cuando cruce un obstáculo (debe realizarse el chequeo al llegar a contacto con el obstáculo) o si el gigante decide *Flagelar y aplastar* (debe efectuarse antes de comenzar a flagelar y aplastar). Para ver si el gigante se cae, deberás tirar 1D6. Con un resultado de 1, el gigante se caerá. Al morir, un gigante se cae automáticamente. Para determinar en qué dirección se cae el gigante, usa el dado de dispersión, y coloca la plantilla de gigante caído con los pies en contacto con la peana del gigante y la cabeza apuntando en la dirección de la caída. Cualquier miniatura total o parcialmente cubierta por la plantilla sufrirá un único impacto de F7 con la regla especial Heridas múltiples (1D3). Si el gigante se encontraba trabado en combate, esas heridas contarán para la resolución. Cuando un gigante se cae, sufre automáticamente una herida (que también deberá tenerse en cuenta para la resolución si el gigante está trabado en combate). Una vez en el suelo, el gigante puede levantarse en su próxima fase de movimiento (lo cual consumirá todo su movimiento). Un gigante en el suelo no podrá atacar. Si el gigante es obligado a huir mientras está en el suelo, retíralo como baja. Si el gigante tiene la oportunidad de perseguir estando en el suelo, en lugar de eso se pondrá en pie. Un gigante puede atacar normalmente el turno en que se levanta.



Ataques especiales del gigante de asedio: Los gigantes de asedio son seres indisciplinados que no escuchan consejos y siempre hace lo que les da la gana. Cuando un gigante de asedio ataca, determina cuál de las dos siguientes tablas utilizará (dependiendo del tipo de tropa al que ataque) y tira 1D6. Al atacar a un personaje sobre una montura, decide antes de tirar si el gigante va a atacar al jinete o a la montura.

D6	Tabla de cosas grandes (se utiliza contra infantería monstruosa, caballería monstruosa, bestias monstruosas, monstruos, carros, máquinas de guerra y otros objetivos grandes)
1-2	Partepiernas
3-4	Golpe con el mayal
5-6	Cabezazo

D6	Tabla de cosas pequeñas (se utiliza contra todo lo que no esté listado e la tabla anterior)
1	Gritar y vocear
2	Golpe con el mayal
3-4	Flagelar y aplastar
5-6	Cuchillas destripadoras

Gritar y vocear: El gigante de asedio grita a sus enemigos, echándoles su fétido aliento. Ni el gigante ni ninguna miniatura enemiga en contacto peana con peana con él atacan este turno (a no ser que ya lo hayan hecho). El bando del gigante gana el combate automáticamente por dos puntos.

Golpear con el mayal: El gigante de asedio hace descender su inmenso mayal sobre un enemigo. El gigante elige una única miniatura enemiga con la que esté en contacto peana con peana y la golpea con su mayal. La víctima debe superar un chequeo de iniciativa o sufrirá 2D6 heridas sin tirada de salvación por armadura. Si el gigante obtiene un doble, el mayal se habrá quedado atascado en el suelo, y el gigante no podrá atacar durante la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo del mismo combate mientras recupera su mayal.

Cabezazo: El gigante golpea con su dura cabeza a una única miniatura de la unidad enemiga, causándola una herida automática sin tirada de salvación por armadura. Si la víctima resulta herida pero no muere, quedará tan aturdida que perderá sus ataques de esa fase de combate cuerpo a cuerpo (si ya había atacado, perderá los ataques durante su próxima fase de combate cuerpo a cuerpo).

Flagelar y aplastar: Siendo demasiado pesado como para saltar arriba y abajo como un gigante normal, el gigante de asedio aplasta y empuja a sus adversarios. Antes de efectuar el ataque, el gigante deberá chequear para ver si se cae (como se describe más arriba). Si no se cae, elige una unidad en contacto peana con peana con el gigante de asedio: esta sufrirá 1D6 impactos automáticos de Fuerza 8 distribuidos como si fueran proyectiles.

Cuchillas destripadoras: Equipados con múltiples filos y garfios unidos a cadenas, los gigantes de asedio pueden desgarrar a los pequeños que se les acerquen. Selecciona una unidad enemiga en contacto peana con peana con el gigante de asedio: esta sufre 2D6 impactos automáticos de Fuerza 6. Si obtienes un doble seis, además de causar 12 impactos, el gigante se caerá (y cualquier herida causada por la caída también contará para el resultado del combate). Si obtienes un doble uno, el gigante no causará impactos, sufrirá inmediatamente 1D3 heridas sin tirada de salvación y se caerá (y cualquier herida causada por la caída también contará para el resultado del combate).

Partepiernas: El gigante de asedio ataca con sus cuchillas y mayales las piernas de su enemigo, intentando derribarlo al suelo. Selecciona una única miniatura de la unidad enemiga que esté en contacto peana con peana con el gigante. Tanto el gigante como la miniatura seleccionada tirarán 1D6 y sumarán su atributo de Fuerza. Por cada punto por el que el gigante venza, causará a la víctima 1D3 heridas sin tirada de salvación por armadura. Adicionalmente, cualquier miniatura en contacto peana con peana con la víctima (excepto el propio gigante de asedio) deberá superar un chequeo de iniciativa o sufrir una herida automática.

MODIFICACIONES:

Runas de odio (opcional): Algunos brujos y herreros demoníacos inscriben ardientes runas de Hashut en las armaduras de sus gigantes de asedio. Un Gigante de asedio con Runas de odio se verá afectado por la regla *Furia Berserker* (ver las reglas de Furia asesina). Adicionalmente, cuando el gigante realice un número aleatorio de impactos o heridas, puedes repetir la tirada, pero deberás aceptar el segundo resultado si lo haces.

Garfios de escalada (opcional): Muchos gigantes de asedio están recubiertos de garfios, pinchos y cadenas para escalar fortificaciones, y que pueden ser útiles incluso si el gigante perece. Un gigante de asedio con Garfios de escalada que muera y se caiga sobre un foso, una zanja o un muro, marca el obstáculo, que podrá ser cruzado por las tropas amigas como si fuese terreno abierto. Si el gigante de asedio muere y cae sobre un edificio o una muralla, las tropas amigas que asalten el edificio o la muralla por ese lado sumarán +1 al resultado del combate.



LAMMASU

Los Lammasu son una raza de astutas bestias que habitan en las Tierras Oscuras. Los enanos del Caos creen que son una rara mutación de los Grandes Tauros, que no sólo se han aclimatado a la magia sino que respiran su misma esencia. De hecho, los Lammasu poseen una pequeña pero potente habilidad para lanzar hechizos, que se manifiesta en forma de sobrenaturales nubes negras que caracolean en torno a la criatura cada vez que exhala el aire. Este aura protege al Lammasu de toda la magia hostil, y hasta los enemigos que se enfrentan a él en combate cuerpo a cuerpo a menudo descubren con desagrado cómo sus armas mágicas se descargan o se ralentizan, impidiéndoles impactar a la bestia a plena potencia.

Los Lammasu raramente buscan el combate, al menos como primera opción. Por lo general un Lammasu preferirá convencer a otras bestias para que hagan el trabajo sucio en su lugar. En fuerte contraste con su bestial apariencia, los Lammasu poseen un carisma peculiar e insidioso, que utilizan para hacer cumplir sus intereses. Esto, sumado a sus capacidades mágicas, les permite dejar a sus víctimas absolutamente confundidas, y convencerlas de lo que sea en tan sólo unos pocos minutos. Serpientes aladas, Grandes Tauros, Grifos... todos son igual de susceptibles a las amables palabras y astutas manipulaciones de los Lammasu. Sólo los más enloquecidos y feroces monstruos pueden resistirse a la voz de esta criatura. Aunque los Grandes Tauros son los reyes indiscutibles de la llanura de Zharr, eso es sólo porque a los Lammasu no les interesa derrocarlos. Los brujos enanos el Caos han usado desde hace milenios a los Lammasu como monturas, pero no como amo y siervo, sino con un pacto de interés mutuo.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lammasu	6	3	0	5	5	4	1	2	8

Tipo de unidad: Monstruo

Reglas especiales: Volar, Objetivo Grande, Terror, Resistencia a la magia (3)

Miasma mágico: Las armas mágicas que porten las miniaturas (amigas o enemigas) en contacto peana con peana con un Lammasu se considerarán armas mundanas de su mismo tipo mientras se encuentren en contacto peana con peana con el Lammasu.

Hechicero: Los Lammasu son hechiceros de nivel 1 que pueden aumentar su nivel hasta 2 (consulta la lista de ejército). Un Lammasu puede usar el Saber del Fuego, el Saber de la Muerte o el Saber de las Sombras.

MODIFICACIONES:

Cola maza (opcional): Permite al Lammasu efectuar un ataque adicional con su cola, que se resolverá con +1 a su Fuerza, y tendrá un +1 para impactar contra miniaturas situadas en la retaguardia del Lammasu.

Exhalación sortilega (opcional): Otorga al Lammasu un Arma de aliento de Fuerza 4 con Ataques mágicos.



MÁQUINAS DE GUERRA

Es por sus pesadillescas y terribles máquinas de guerra por lo que los enanos del Caos son más tristemente célebres. Los arsenales de Zharr-Naggrund están repletos de artefactos extraños y poderosos surgidos de la retorcida imaginación de los brujos y los herreros demoníacos. Pese a que conocen perfectamente los secretos de la fabricación de cañones y morteros con un nivel de habilidad que sólo los enanos pueden conseguir, prefieren crear máquinas terribles y devastadoras que combinan la pólvora y el vapor con la magia y los demonios.

En esta sección se describen las máquinas de guerra de la Legión de Azgorh, así como las reglas comunes relativas a ellas. En la lista de ejército se especifica qué máquinas de guerra pueden elegir cada opción.

Vagones de vapor: Algunas máquinas de guerra pueden ser montadas en Vagones de vapor. Se trata de vagones impulsados por vapor que se acoplan a la locomotora infernal conocida como Demonio de hierro. Un vagón de vapor no puede mover por sí solo, excepto para pivotar sobre sí mismo. Una máquina de guerra en un vagón de vapor siempre se considera tras Cobertura pesada, y su dotación se considerará tras un obstáculo defendido si es atacada en cuerpo a cuerpo.

Vínculo demoníaco: Aunque la energía disformadora del Caos está presente en todas las creaciones de los enanos del Caos, algunas máquinas de guerra tienen realmente entidades demoníacas atrapadas en ellas, creando una máquina poseída todavía más ávida de sangre y destrucción que su dotación. Esto se conoce como Vínculo demoníaco. Una máquina de guerra con Vínculo demoníaco causa *Miedo*, e incrementa en +1 sus atributos de Resistencia y Heridas (tanto a disparos como en cuerpo a cuerpo; la herida adicional será la primera que se pierda), y todo el daño que cause la máquina de guerra (excepto los ataques cuerpo a cuerpo de su dotación) se considerarán *Ataques mágicos*. Finalmente, si obtienes un resultado de Problemas con la máquina de guerra, esta sufrirá inmediatamente 1D3 heridas (causadas a la dotación, o a la propia máquina en el caso del Demonio de Hierro), debido a las energías demoníacas desencadenadas.



DEMONIO DE HIERRO

El Demonio de Hierro es un compacto ingenio de guerra blindado impulsado por un motor de vapor. Sus potentes calderas le permitan transportar pequeñas máquinas de guerra y munición al campo de batalla, y al mismo tiempo operar sus potentes cañones de presión. Esto significa que el Demonio de Hierro es una poderosa máquina de guerra, una pieza de artillería móvil totalmente capaz de demoler las fortificaciones y aplastar filas de soldados con facilidad asombrosa.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Demonio de Hierro	6	-	-	8	7	7	-	-	-
Dotación Enanos del Caos	-	4	3	3	-	-	2	3	9

Tipo de unidad: Único

Equipo: Batería de cañones de presión* y Blindaje (salvación por armadura de 3+)

Reglas especiales: Indesmoralizable, Terror, Objetivo grande, Impactos por Carga (1D6+2), Imparable*, Transporte*, Demolición*

REGLAS ESPECIALES

Imparable: el Demonio de Hierro es una construcción monstruosa propulsada a vapor envuelta en humo que ruge como los vientos del Caos. Es lento pero imparable. Puede mover hasta su capacidad de movimiento normal y disparar sus armas sin penalización. En lugar de eso, puede aumentar la presión de vapor de la caldera para mover más rápidamente, pero no es sencillo. En ese caso, en lugar de usar las reglas habituales de Carga y Marcha, tirá 2D6 y, a no ser que obtengas un doble uno, suma el resultado obtenido al movimiento del Demonio de Hierro (normalmente 6") para obtener la distancia total recorrida. El Demonio de Hierro moverá el total de esta distancia en línea recta, sin poder girar. Si se obtiene un doble uno, algo habrá ido mal, y el Demonio de Hierro no podrá mover ese turno.

Si el Demonio de Hierro quiere cargar, la carga debe declararse antes de tirar los 2D6 para el movimiento extra. Si se produce una Carga fallida, el Demonio de Hierro moverá el total de la distancia, y no sólo el resultado del dado más alto como es habitual.

Si el movimiento del Demonio de Hierro lo lleva a entrar en contacto con una unidad enemiga sin haber declarado carga, tira los impactos por carga de manera normal. Sin embargo, en este caso, el Demonio de Hierro no contará como que hubiese cargado, y la unidad enemiga obtendrá la regla especial *Siempre ataca primero* durante la primera fase de combate cuerpo a cuerpo, por la confusión producida en la dotación de enanos del Caos. Si por algún motivo el Demonio de Hierro entra en contacto con una unidad amiga, resuelve los impactos por carga y, a continuación, haz retroceder 1" el Demonio de Hierro.

En cada fase de combate cuerpo a cuerpo después de la primera, el Demonio de Hierro puede efectuar un *Golpetazo atronador*, del mismo modo que un monstruo, para representar la masa de metal y púas presionando contra sus enemigos.

Un Demonio de Hierro no puede perseguir a un enemigo que huye ni *Arrasar* si destruye a todos sus enemigos en la primera fase de combate; tan sólo puede *Reformar*.

Demolición: Los obstáculos bajos o endebles tienen pocas posibilidades de impedir el avance del Demonio de Hierro. Todos los obstáculos de altura igual o menor al diámetro de las ruedas de este son ignorados a efectos de movimiento y combate. Todos los obstáculos de este tipo sobre los que pase el Demonio de Hierro deben retirarse del campo de batalla (si es posible). Cualquier tipo de río, marisma o elemento de terreno acuático es terreno impasable para el Demonio de Hierro, que es, sencillamente, demasiado pesado como para hundirse.

Transporte: El Demonio de Hierro puede acarrear tras de sí uno o más Vagones de vapor. En ese caso, contarán como unidos al Demonio de Hierro y moverán cuando este mueva (se considerarán una única unidad a efectos de movimiento). El Demonio de Hierro y los Vagones contarán como objetivo separados a efectos de disparos y magia, y el oponente puede decidir contra cual de ellos disparar/usar magia. Si los Vagones de vapor son cargados, lucharán individualmente, pero no se considerarán trabados en combate, y podrán mover



normalmente en su próxima fase de movimiento (destrabándose) a no ser que el Demonio de Hierro esté también trabado en combate. Si el Demonio de Hierro o uno de los Vagones resulta destruido, todos los Vagones de vapor que vayan detrás quedarán inmovilizados. Las armas montadas en los Vagones de vapor sólo pueden disparar si el Demonio de Hierro ha permanecido estacionario ese turno. El Demonio de Hierro puede arrastrar un Vagón sin penalización; si lleva dos, su movimiento se verá reducido de 6" a 3".

El Demonio de hierro puede desenganchar uno o más Vagones de vapor al inicio de cualquiera de sus fases de movimiento (el último o ambos, pero no sólo el de en medio, por razones obvias). El Demonio de Hierro puede mover y actuar con normalidad, pero los Vagones contarán como que han movido este turno. Cuando se desenganchan, los Vagones de vapor pueden *reformar* inmediatamente. Los Vagones de vapor no pueden ser re-enganchados al Demonio de Hierro durante la batalla.

Batería de cañones a presión: Impulsada por la presión de vapor canalizada desde la caldera, una batería de cañones a presión consiste en dos cañones gemelos capaces de disparar una ráfaga letal de metralla al rojo vivo contra el enemigo. Este arma sólo puede ser disparada contra objetivos que se encuentren en el ángulo de visión frontal del Demonio de Hierro, y tiene el siguiente perfil:

Alcance: 18" Fuerza 6 Especial: Poder de penetración, Heridas múltiples (1D3)

Selecciona el objetivo y lanza dos dados de artillería (elige el resultado mejor de entre ambos) para determinar el número de impactos que causa (esto significa que sólo tendrá problemas con un doble resultado de problemas). Si obtienes un doble resultado de problemas, tira en la tabla de problemas para armas de pólvora negra. Si obtienes un resultado de ¡Destruído!, la batería de cañones a presión es destruida y el Demonio de Hierro sufre 1D6 heridas sin tirada de salvación de ningún tipo.

Partecráneos: Diseñados para demoler fortificaciones y murallas, el Partecráneos es una extraña y arcana amalgama de martillos de hierro, filos aserrados y brutales púas cuya única función es pulverizar y despedazar cualquier cosa lo suficientemente desafortunada como para encontrarse enfrente del Demonio de Hierro. Cuando un Demonio de Hierro equipado con un Partecráneos realiza sus *Impactos por carga* o el *Golpetazo atronador*, tira 2D6 en lugar de 1D6 para determinar el número de impactos (2D6+2 en el caso de los *Impactos por carga*). Adicionalmente, el Demonio de Hierro obtiene un bonificador de +1 a su tirada para herir contra edificios y fortificaciones (esto es apilable si el Demonio de Hierro gana *Ataques flamígeros*)



MORTERO ESTREMECEDOR

Los morteros Estremecedores se encuentran entre las más grandes y eficaces de todas las potentes armas de asedio desplegadas por los enanos del Caos. Se trata de un arma capaz de hender la tierra y derribar fortificaciones de piedra como si fueran de leña. Los proyectiles mortales Dreadquake son disparados por la presión del vapor que genera una caldera y contenidos dentro de un recipiente a presión, ya que la pólvora convencional es demasiado peligrosa, y el proceso requiere un gran cuidado. Como consecuencia de ello, lleva bastante tiempo preparar la máquina para generar el vapor suficiente para disparar un solo tiro, limitando su potencial en la batalla. Pero incluso en campo abierto es un arma sumamente peligrosa contra objetivos grandes y estáticos, y si logra disparar con éxito contra la infantería enemiga, puede causar una mortandad tan grande como toda una tribu de orcos lanzada a la carga.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mortero	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleros	3	4	3	3	4	-	2	1	9
Ogro esclavo	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Tipo de unidad: Máquina de guerra

REGLAS ESPECIALES

Firmeza: La dotación huye y persigue 2D6-1", en lugar de las habituales 2D6".

Avance Implacable: No necesitan chequear Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos.

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que están para servirlos o ser explotados por ellos. Esperan que las "razas inferiores" sean cobardes y despreciables, por lo que no se sorprenden cuando estos huyen. El Mortero estremecedor es inmune al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio"

DISPARAR EL MORTERO ESTREMECEDOR

El mortero estremecedor dispara del mismo modo que una catapulta, con el siguiente perfil y las excepciones anotadas a continuación:

Alcance 12-72" Fuerza 5 (10) Especial: Heridas múltiples (1D6), Poder de penetración, Recarga lenta, Terremoto**

En el caso de obtener un resultado de ¡Problemas!, deberá usarse la tabla de problemas de armas de pólvora en lugar de la de la catapulta, y deberá restarse 1 del resultado del dado (considerando cualquier resultado menor de 1 como 1), para reflejar la inestabilidad del mortero estremecedor.

Recarga lenta: Los proyectiles del mortero estremecedor son enormes, pesados e inestables, y han de manejarse con mucho cuidado. Si está presente un esclavo ogro, el arma podrá disparar con normalidad todos los turnos, pero si no es el caso, tras cada disparo deberá tirarse 1D6: un resultado de 3+ indicará que el arma ha sido recargada satisfactoriamente y podrá disparar con normalidad; un resultado de 1-2 indicará que la recarga lleva más tiempo del esperado, y no podrá disparar durante el siguiente turno.

Terremoto: El mortero estremecedor hace temblar la tierra, y arroja por todas partes rocas y pedazos del suelo arrancados. Cualquier unidad que sufra heridas por el disparo del Mortero estremecedor deberá realizar un chequeo de Terreno peligroso durante su siguiente turno si mueve o dispara (considera las máquinas de guerra como carruajes a este efecto).

(Nota: En las FAQ del Tamurkhan: Throne of Chaos se especificaba que las Heridas múltiples (1D6) solo se aplicaban a las miniaturas bajo el agujero central de la plantilla, como es habitual con las catapultas.)



LANZACOHETES GRITO DE MUERTE

Los Enanos del Caos utilizan un número de diferentes tipos de armas de cohetes impulsados por pólvora, y el Lanzacohetes grito de Muerte es uno de los más diabólicos ejemplos de estas armas. Dentro de los maléficos proyectiles se pueden escuchar los aullidos de los espíritus cosechados en las llamas de los altares de sacrificios de Hashut, y es este griterío infernal el que otorga el nombre a la máquina de guerra. Las ojivas múltiples del lanzacohetes detonan en el aire sobre el campo de batalla, creando una tormenta de fuego que tiene su propia y terrible hambre de vida, sobre la que desea descargar su flamígero contacto. Aullantes tentáculos de llama gastan su energía buscando activamente a sus víctimas. Los espíritus atormentados no son exigentes, y les da exactamente igual qué carne sea la que se queme, por lo que los enanos del Caos deben ser cuidadosos para no sufrir la ira de su arma.

Además de los infernales cohetes Grito de Muerte, los lanzadores que usan también son capaces de disparar cohetes de demolición más convencionales si es necesario. Estos utilizan cohetes con densas cabezas explosivas que incorporan fusibles de retraso en un tubo de hierro reforzado para canalizar la explosión contra un solo punto. El cohete se monta sobre una corona de espinas que impulsa el cohete en una trayectoria vertical y lo mantiene en posición hasta que explote. De esta forma el cohete puede atravesar la piedra, incluso la piedra muy densa, y también puede poner en terribles aprietos a una criatura de gran tamaño que se interponga en su camino.

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

Tipo de unidad: Máquina de guerra

REGLAS ESPECIALES

Firmeza: La dotación huye y persigue 2D6-1", en lugar de las habituales 2D6".

Avance Implacable: No necesitan chequear Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos.

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que están para servirlos o ser explotados por ellos. El Lanzacohetes Grito de muerte es inmune al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio"

DISPARAR EL LANZACOHETES GRITO DE MUERTE

El lanzacohetes Grito de muerte puede disparar dos tipos de proyectiles: los proyectiles "Grito de muerte" y los Cohetes de demolición, cada uno con su propio perfil y reglas especiales:

Grito de muerte: Alcance 12-48" Fuerza 3 Especial: Fuego infernal*

Cohete de demolición: Alcance 12-48" Fuerza 8 Especial: Heridas múltiples (1D6)

Ambos modos se resuelven del mismo modo que el disparo de una Catapulta, declarando un punto de impacto dentro de las distancias mínima y máxima del arma (que no puede estar sobre una unidad amiga o una unidad trabada en combate) y lanzando los dados de artillería y dispersión, como es habitual. Un resultado de "Problemas" indica que el disparo queda cancelado, y debe tirarse 1D6 en la tabla de problemas de máquinas de guerra de pólvora.

Un Cohete Grito de Muerte utiliza la plantilla de explosión redonda grande. Adicionalmente, si la plantilla finalmente queda sin entrar en contacto con ninguna miniatura, tira de nuevo un dado de artillería. Si obtienes un resultado de "problemas", el cohete estalla en el aire sin causar daños. Si obtienes un resultado numérico, desplaza el punto de impacto la distancia indicada hacia la unidad mas cercana (amiga o enemiga) y resuelve el impacto (esto representa los espíritus ardientes del cohete buscando consumir la vida). En el caso de que haya unidades amigas y enemigas equidistantes, el jugador que controla el lanzacohetes decide sobre cuál cae el cohete. En este caso, se utiliza la plantilla de explosión redonda pequeña.

Los Cohetes de demolición no utilizan plantilla ninguna, sino que descargan todo su poder destructivo en un único punto. Si se desvían, se considera que el disparo ha fallado (no desvíes el impacto).

Fuego infernal*: Los impactos causados por un cohete Grito de muerte tienen la regla especial *Ataques flamígeros*, y cualquier unidad que sufra al menos una baja por este arma deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

CAÑÓN DE MAGMA

Un arma diabólica concebida por primera vez para su uso contra los trolls y otros monstruos voraces, malsano y hambrientos que se reproducen y se multiplican en las Tierras Oscuras, y está diseñado para arrojar metal fundido y fuego a sus víctimas, a las que queman horriblemente hasta la muerte. El cañón de magma ha sido utilizado por los enanos del Caos durante mucho tiempo, y ha sufrido numerosas modificaciones para perfeccionarlo. Numerosos Herreros demoníacos de los enanos del Caos han creado numerosos diseños diferentes del cañón de magma, y no hay dos exactamente iguales. Cada uno es el resultado de la maligna creatividad de un herrero demoníaco. Algunos utilizan vapor a presión en calderas goteantes que sueltan chorros de fuego y azufre, ácidos cáusticos y alquitrán, mientras que otros incorporan esferas de vidrio volcánico mágicamente ligado en el que reposa la lava procedente de la tierra profunda hasta que es arrojada contra el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón de Magma	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleros	3	4	3	3	4	-	2	1	9

Tipo de unidad: Máquina de guerra

REGLAS ESPECIALES

Firmeza: La dotación huye y persigue 2D6-1", en lugar de las habituales 2D6".

Avance Implacable: No necesitan chequear Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos.

Desprecio: Los enanos del Caos desprecian a todas las demás formas de vida, y consideran que están para servirlos o ser explotados por ellos. El Cañón de Magma es inmune al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio"

DISPARAR EL CAÑÓN DE MAGMA

El cañón de magma es un arma de corto alcance, pero potencialmente devastadora, capaz de incinerar unidades enemigas y de despejar zonas para que la infantería realice sus cargas. Tiene el siguiente perfil:

Alcance: 24" Fuerza 5 Especial: Ataques flamígeros, Poder de penetración, Heridas múltiples (1D3)

El Cañón de magma dispara del mismo modo que un lanzallamas (página 114 del reglamento de Warhammer), con un alcance de 24". Si obtienes un resultado de "Problemas", usa la tabla de problemas para máquinas de guerra de pólvora.





DRAZHOATH EL CENICIENTO

Hechicero-Profeta de Hashut, Señor de la Fortaleza Negra, Amo de la Legión de Azgorh

Durante más de mil años, la oscura y ardiente espiral de la Fortaleza Negra ha permanecido vigilante sobre el cruce del río Ruln en el borde sur de las montañas de los Lamentos, y ha custodiado esta zona para el imperio de fuego y sufrimiento 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 el Ceniciento, un ser retorcido y hambriento de poder, y también un poderoso hechicero.

Drazhoath fue enviado hace tiempo a la Fortaleza Negra al exilio, 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 brujo como un guerrero capacitado que lidera a sus huestes de guerra a lomos de Cinderbreath, su Toro del Dolor, 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 vigilan el río y patrullan 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 ser algo no 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 acorde.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drazhoath	3	6	4	4	5	4	2	3	10
Cinderbreath	6	5	0	6	6	5	3	4	6

Objetos mágicos:

Amuleto de élitro infernal (Talismán): *El producto de la diabólica labor de Drazhoath en sus laboratorios es este pequeño cristal negro que concentra la malicia y el odio de su portador, y la devuelve contra aquellos que osen derramar su sangre. Otorga a Drazhoath una tirada de salvación especial de 5+. Cada vez que Drazhoath falle su tirada de salvación especial en combate cuerpo a cuerpo, el amuleto causará un impacto automático de Fuerza 2 al que le causó la herida a Drazhoath.*

Tipo de unidad: Infantería (Drazhoath) / Monstruo (Cinderbreath)

Reglas especiales (Drazhoath): Inmune a psicología, Firmeza, Avance Implacable, Desprecio, Ingeniero infernal, La Maldición del Brujo.

Renombre oscuro: Todas las unidades de enanos del Caos (esto incluye al propio Drazhoath) a 12 UM o menos de este suman +1 al resultado del combate.

Reglas especiales (Cinderbreath): Objetivo grande, Terror, Volar, Ataques flamígeros, Cuerpo abrasador, Energía del fuego, Arma de aliento (F5, Ataques flamígeros)

Crisol demoníaco (Objeto arcano): *Forjado con oro y hierro meteórico, templado en la sangre de inocentes y vinculado con múltiples capas infernales gracias a las almas condenadas atrapadas en él, se dice que el Crisol demoníaco fue una creación del mismísimo gran brujo Azgorh. Suma +1 a todos los intentos de lanzamiento de hechizo de Drazhoath. Si Drazhoath o Cinderbreath matan a uno o más hechiceros enemigos en combate cuerpo a cuerpo, el Crisol consumirá sus almas, lo que le proporcionará otro +1 adicional al lanzamiento de hechizos.*

El Cetro Grabado (Arma mágica): *Este cetro de hierro negro es el símbolo del rango del Señor de la Fortaleza Negra, y tiene grabados los nombres de todos los anteriores señores de la Fortaleza, junto con runas de plegaria a Hashut. En cuerpo a cuerpo, Drazhoath siempre herirá al enemigo con un resultado de 4+, a no ser que su fuerza le permita tirar para herir con un resultado mejor.*



LISTA DE EJÉRCITO

La siguiente lista de ejército representa una fuerza bélica de la Legión de Azgorh, un ejército de los custodios de la Fortaleza Negra. Ten en cuenta que esto no representa un ejército de enanos del Caos completo, sino un tipo muy concreto de ejército de élite de los enanos del Caos.

Se aplican todas las restricciones habituales al hacer una lista de ejército; es decir: se deberá incluir al menos el 25% de los puntos del ejército en unidades básicas; se podrá incluir un máximo del 25% de los puntos del ejército en Comandantes; se podrá incluir un máximo del 25% de los puntos del ejército en Héroe; se podrá incluir un máximo del 50% de los puntos del ejército en Unidades especiales, y se podrá incluir un máximo del 25% de los puntos del ejército en Unidades singulares. El ejército deberá incluir al menos un personaje que lo lidere. El ejército debe incluir un mínimo de tres unidades.

USAR LAS TROPAS DE LA LEGIÓN DE AZGORH EN UN EJÉRCITO DE GUERREROS DEL CAOS

La Legión de Azgorh puede ser usada como un contingente aliado para un ejército de Guerreros del Caos, o, si se desea, pueden incorporarse personajes y unidades de la Legión de Azgorh a un ejército de los enanos del Caos, para lo cual se podrán elegir **Brujos-Sacerdotes**, **Herreros demoníacos** y **Castellanos infernales** como opciones de comandante o héroe, según corresponda, siempre y cuando se incluya al menos una unidad de enanos del Caos (incluyendo máquinas de guerra) por cada personaje. Estos personajes no podrán ser generales del ejército. Puede elegirse una unidad de **Guardia infernal** como opción de Unidad especial por cada Brujo-sacerdote o Herrero demoníaco que se incluya. Los **Cañones de magma**, **Morteros estremecedores**, **Lanzacohetes grito de muerte** y **Demonios de Hierro** pueden incluirse como opciones de Unidad singular. Los **Gigantes de asedio** pueden incluirse siempre en un ejército de Guerreros del Caos como opción de Unidad singular.



COMANDANTES

DRAZHOATH EL CENICIENTO.....570 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Drazhoath	3	6	4	4	5	4	2	3	10	Infanteria
Cinderbreath	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstruo

Tipo de unidad: Infantería (Drazhoath)/Monstruo (Cinderbreath)

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: El Cetro Grabado, Armadura negra , Crisol Demoníaco y Amuleto de élitro infernal.

Magia: Drazhoath es un hechicero de nivel 4 que siempre utiliza el Saber de Hashut.

Montura: Drazhoath monta en Cinderbreath un Toro del Dolor más poderoso.

Reglas especiales (Drazhoath): Firmeza, Avance implacable, Desprecio, Inmunes a psicología, Ingeniero infernal, Maldición del Brujo, Remombre oscuro.

Reglas especiales (Cinderbreath): Objetivo grande, Terror, Volar, Ataques flamígeros, Cuerpo abrasador, Energía del fuego, Arma de aliento (F5, Ataques flamígeros)

BRUJO-SACERDOTE.....265 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Brujo-sacerdote	3	5	4	4	5	3	2	3	10	Infanteria

Tipo de unidad: Infantería

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Arma oscura forjada y Armadura negra.

Magia: Los Brujos-Sacerdotes son hechiceros de nivel 3 que pueden utilizar hechizos de los saberes de Hashut, el Fuego, el Metal y la Muerte.

Opciones:

Convertir en hechicero de nivel 4 (+35 puntos)

Equiparse con pistola: +5 puntos

Equiparse con Bombas de Nafta: +15 puntos

Equiparse con Sangre de Hashut (un vial): +20 puntos

Puede montar uno de los siguientes:

-Gran Tauro (+145 puntos)

-Toro del Dolor (+225 puntos)

-Lammasu (+195 puntos) El Lammasu puede elegir cualquiera de las siguientes:

-Convertir en hechicero de nivel 2 (+35 puntos)

-Cola maza (+15 puntos)

-Exhalación sortilega (+30 puntos)

-Puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la de los Enanos del caos por un valor máximo de 100 puntos.

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio, Inmunes a psicología, Ingeniero infernal, Maldición del Brujo.



HÉROES

HERRERO DEMONIACO.....95 puntos

M HA HP F R H I A L Tipo de unidad

Herrero demoníaco 3 4 4 4 4 2 2 2 9 **Infantería**

Tipo de unidad: Infantería

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Arma embrujada y Armadura negra.

Magia: Los Herreros demoníacos son hechiceros de nivel 1 que pueden utilizar hechizos de los saberes del Fuego, el Metal y la Muerte.

Opciones:

Convertir en hechicero de nivel 2 (+35 puntos)

Equiparse con pistola: +5 puntos

Equiparse con Bombas de Nafta: +15 puntos

-Puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la de los Enanos del caos por un valor máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio, Inmunes a psicología, Ingeniero infernal, Maldición del Brujo.

CENTAURO TAUR'ROK.....155 puntos

M HA HP F R H I A L Tipo de unidad

Taur'ruk 7 5 2 5 5 4 4 4 9 **Bestia monstruosa**

Tipo de unidad: Bestia monstruosa

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Arma de mano y Armadura pesada

Opciones:

Puede equiparse con cualquiera de las siguientes:

-Armadura Negra (+15 puntos)

-Escudo (+5 puntos)

-Arma de mano adicional (+10 puntos)

-Arma a dos manos (+15 puntos)

Puede elegir hasta 50 puntos en objetos mágicos

Reglas especiales: Piel escamosa (5+), Miedo, Desprecio.

Especial: Sólo puedes incluir Centauros Taur'ruk si incluyes al menos una unidad de Centauros. Un Taur'ruk no podrá ser el general del ejército.



HÉROES

CASTELLANO INFERNAL.....105 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Castellano Infernal	3	6	4	4	5	2	3	3	9	Infanteria

Tipo de unidad: Infantería

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Arma de mano y Armadura negra.

Opciones:

- Equiparse con escudo: +2 puntos
- Equiparse con pistola: +5 puntos
- Equiparse con arma a dos manos: +5 puntos
- Equiparse con Alabarda de fuego: +15 puntos

-Puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la de los Enanos del caos por un valor máximo de 75 puntos.

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio, Tozudez.

PORTAESATANDARTE DE BATALLA

Uno de los Castellanos infernales del ejército puede portar el Estandarte de Batalla del ejército por +25 puntos. No podrá ser el general del ejército. Puede elegir un estandarte mágico sin límite en puntos, pero en ese caso no podrá llevar otros objetos mágicos.

KHAN HOBGOBLIN.....40 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Khan hobgoblin	4	4	3	4	4	2	4	3	7	Infanteria
Lobo gigante	9	3	0	3	3	1	3	1	3	Bestia de guerra

Tipo de unidad: Infantería (Personaje).

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Arma de mano y Cuchillos arrojadizos

Opciones:

Puede equiparse con cualquiera de las siguientes:

- Armadura ligera (+2 puntos)
- Escudo (+2 puntos)
- Arma de mano adicional (sólo si va a pie, +4 puntos)
- Lanza (sólo si va montado, +4 puntos)

Puede montar un Lobo gigante (+12 puntos)

Puede elegir hasta 25 puntos en objetos mágicos.

Un Khan Hobgoblin no puede ser el general del ejército.



UNIDADES BÁSICAS

GUARDIA INFERNAL.....12 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Guardián Infernal</i>	3	4	3	4	4	1	2	1	9	<i>Infanteria</i>
<i>Máscara de muerte</i>	3	5	3	4	4	1	2	2	9	<i>Infanteria</i>

Tipo de unidad: Infantería

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: Arma de mano, Armadura negra y Escudo.

Opciones:

La unidad puede elegir una de las siguientes armas:

- Armas a dos manos (+3 puntos por miniatura)
- Alabardas de fuego (+5 puntos por miniatura)
- Trabucos (+6 puntos por miniatura)

-Convertir un Guardia Infernal en músico: +10 puntos

-Convertir un Guardia Infernal en portaestandarte: +10 puntos

-Un portaestandarte Guardia Infernal del ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

-Convertir un Guardia Infernal en Máscara de muerte: +12 puntos

-La Máscara de muerte puede equiparse con Pistola (+2 puntos) y/o Bombas de Nafta (+5 puntos)

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio

HOBGOBLINS.....4 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Hobgoblin</i>	4	3	3	3	3	1	2	1	6	<i>Infanteria</i>
<i>Jefe hobgoblin</i>	4	3	3	3	3	1	3	2	6	<i>Infanteria</i>

Tipo de unidad: Infantería

Tamaño de la unidad: 20+

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera y Cuchillos arrojados.

Opciones:

-Pueden equiparse con escudos (+1/2 punto por miniatura).

-Pueden equiparse con arcos (+1 punto por miniatura) o armas de mano adicionales (+1/2 punto por miniatura).

-Convertir un Hobgoblin en músico: +4 puntos

-Convertir un Hobgoblin en portaestandarte: +8 puntos

-Convertir un Hobgoblin en Jefe hobgoblin: +10 puntos

Reglas especiales: Animosidad hobgoblin, Apuñalar por la espalda



UNIDADES ESPECIALES

IRONSWORN (Jurado de Hierro).....17 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Ironsworn</i>	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanteria
<i>Máscara de muerte</i>	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanteria

Tipo de unidad: Infantería

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: Armas embrujadas, Armadura negra y Escudo.

Opciones:

- Convertir un Ironsworn en músico: +5 puntos
- Convertir un Ironsworn en portaestandarte: +10 puntos
- Un portaestandarte Ironsworn puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Convertir un Ironsworn en Máscara de muerte: +10 puntos

CENTAUROS ENANOS DEL CAOS.....40 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Centauro</i>	7	4	2	4	5	3	3	2	8	Bestia monstruosa
<i>Centauro Ba`hal</i>	7	4	2	4	5	3	3	3	8	Bestia monstruosa

Tipo de unidad: Bestias monstruosas

Tamaño de la unidad: 3+

Equipo: Arma de mano y Armadura pesada

Opciones:

Pueden equiparse con escudos (+5 puntos por miniatura)

Pueden equiparse con una de las siguientes:

- Armas de mano adicionales (+5 puntos por miniatura)
- Armas a dos manos (+10 puntos por miniatura)
- Lanzas (+5 puntos por miniatura)

Puedes convertir un Centauro en músico por +5 puntos.

Puedes convertir un Centauro en portaestandarte por +10 puntos

-El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos

Puedes convertir a un Centauro en Ba`hal por +10 puntos

Reglas especiales: Piel escamosa (5+), Desprecio. Miedo.



UNIDADES ESPECIALES

K'DAAI NACIDOS DEL FUEGO.....55 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Nacido del Fuego	6	4	2	5	4	2	4	2	7	Infanteria monstruosa
Quemahombres	6	4	2	5	4	2	4	3	7	Infanteria monstruosa

Tipo de unidad: Infanteria monstruosa

Tamaño de la unidad: 3+

Equipo: Fuego y maldad (arma de mano)

Opciones:

-Convertir un Nacido del fuego en Quemahombres: +10 puntos

Reglas especiales: Miedo, Inestables, Indesmoralizables, Ataques flamígeros, Cuerpo ardiente, Demonios de fuego vinculados, Brillo ardiente.

Sólo puedes incluir K'daai Nacidos del fuego si incluyes al menos un personaje con la regla especial "Herrero demoníaco".

CAÑÓN DE MAGMA.....145 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Cañón de Magma	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Maquina de guerra
Artilleros	3	4	3	3	4	-	2	1	9	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Cañón de magma y tres artilleros enanos del Caos

Equipo (artilleros): Arma de mano y Armadura pesada

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio*

Opciones:

-Vínculo Demoníaco (+25 puntos)**

-Montarlo en un Carruaje a Vapor (sólo si el ejército incluye al menos un Demonio de Hierro) (+25 puntos)



UNIDADES ESPECIALES

DEMONIO DE HIERRO.....265 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Demonio de Hierro	6	-	-	8	7	7	-	-	-	Unica
Dotación	-	4	3	3	-	-	2	3	9	-

Tipo de unidad: Único

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Batería de cañones de presión y Blindaje (salvación por armadura de 3+)

Reglas especiales: Indesmoralizable, Terror, Objetivo grande, Impactos por Carga (1D6+2), Imparable, Transporte, Demolición.

Opciones:

-Vínculo Demoníaco (+25 puntos)

-Reemplazar la Batería de cañones de presión por un Partecráneos* (+30 puntos)

LANZACOHETES GRITO DE MUERTE.....100 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Maquina de guerra
Artilleros	3	4	3	3	4	-	2	1	9	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes Grito de muerte y tres artilleros enanos del Caos

Equipo (artilleros): Arma de mano y Armadura pesada

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio*

Opciones:

-Vínculo Demoníaco (+25 puntos)**

-Montarlo en un Carruaje a Vapor (sólo si el ejército incluye al menos un Demonio de Hierro) (+25 puntos)



UNIDADES SINGULARES

CAÑÓN INFERNAL.....205 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Cañón Infernal</i>	6	4	3	5	6	5	1	5	4	<i>Monstruo</i>
<i>Enanos del Caos</i>	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-

Tipo de unidad: monstruo con cuidadores

Tamaño de la unidad: 1 Cañón infernal y 3 cuidadores enanos del Caos

Equipo: Los enanos del Caos van equipados con Arma de mano y Armadura pesada

Reglas especiales: Terror, Objetivo grande, Indesmoralizable, Arrasamiento, Demonio atrapado, Fuego infernal, Salvación por armadura (4+)

DESTRUCTOR K'DAAI.....325 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Destructor K'daai</i>	9	5	3	7	6	6	5	6	8	<i>Monstruo</i>

Tipo de unidad: Monstruo

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Fuego y maldad (arma de mano)

Sólo puedes incluir destructores K'daai si incluyes al menos un personaje con la regla especial "Herrero demoníaco".

Reglas especiales: Inestable, Indesmoralizable, Ataques flamígeros, Cuerpo ardiente, Demonios de fuego vinculados, Brillo ardiente, Terror, Objetivo grande, Furia asesina(+1D3 ataques).

GIGANTE DE ASEDIO.....275 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Gigante de asedio</i>	5	4	3	6	5	6	3	* 10		<i>Monstruo</i>

Tipo de unidad: Monstruo

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Filos, cadenas y garfios (arma de mano) y Armadura de asedio

Opciones:

Puede equiparse con cualquiera de las siguientes:

-Runas de odio (+25 puntos)

-Garfios de escalada (+10 puntos)

Reglas especiales: Objetivo grande, Terror, Tozudez, Inmune a la psicología, Armadura de asedio, Caídas, Ataques especiales del gigante de asedio.



UNIDADES SINGULARES

JINETES DE LOBO HOBGOBLINS.....12 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Hobgoblin</i>	4	3	3	3	3	1	2	1	6	<i>Caballeria</i>
<i>Jefe hobgoblin</i>	4	3	3	3	3	1	3	2	6	<i>Caballeria</i>
<i>Lobo gigante</i>	9	3	0	3	3	1	3	1	3	-

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones:

Pueden equiparse con escudos (+1 puntos por miniatura, pero dejarán de considerarse Caballería Rápida)

Pueden equiparse con Lanzas (+1 punto por miniatura) o Arcos (+2 puntos por miniatura)

Puedes convertir un Jinete de lobo hobgoblin en músico por +5 puntos.

Puedes convertir un Jinete de lobo hobgoblin en portaestandarte por +10 puntos

Puedes convertir a un Jinete de lobo hobgoblin en Jefe jinete de lobo por +10 puntos

Reglas especiales: Caballería rápida, Animosidad hobgoblin, Saqueadores cobardes

MORTERO ESTREMECEDOR.....195 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Tipo de unidad
<i>Mortero</i>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	<i>Maquina de guerra</i>
<i>Artilleros</i>	3	4	3	3	4	-	2	1	9	-
<i>Ogro esclavo</i>	6	3	2	4	4	3	2	3	7	-

Tipo de unidad: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Mortero estremecedor y tres artilleros enanos del Caos

Equipo (artilleros): Arma de mano y Armadura pesada

Reglas especiales: Firmeza, Avance implacable, Desprecio*

Opciones:

-Añadir un esclavo ogro a la dotación (equipado con arma de mano; esto añade 3 heridas al total de la máquina de guerra) (+20 puntos)

-Vínculo Demoníaco (+25 puntos)**

-Montarlo en un Carruaje a Vapor (sólo si el ejército incluye al menos un Demonio de Hierro) (+25 puntos)



EL SABER DE HASHUT

FUEGO ASESINO

(Regla del saber)

Las llamas de Hashut prenden mejor sobre la carne viviente, y siempre están hambrientas de destrucción.

Si un hechizo de **proyectil mágico** o **daño directo** de este saber selecciona como objetivo a una miniatura o unidad con la regla especial **Inflamable**, el lanzador añade +1D3 a su tirada de lanzamiento del hechizo.

ALIENTO DE ODIO

(Hechizo identificativo)

Dificultad 6+

La malicia del hechicero infecta a sus aliados elegidos como si se tratase de una enfermedad, inspirándolos a actos de crueldad y salvajismo cada vez mayores.

Permanece en juego. Aliento de odio es un hechizo de **potenciación** con un alcance de 12". La unidad afectada obtendrá la regla especial **Odio** (todos los enemigos) mientras dure el conjuro. Alternativamente, el hechicero puede elegir potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos de él, en cuyo caso la dificultad se verá incrementada a 15+.



1- IRA ARDIENTE

Dificultad 6+

El brujo conjura los ardientes fuegos subterráneos en forma de un torrente de lava para inmolar a sus enemigos.

Ira ardiente es un **proyectil mágico** con un alcance de 8". Causa 1D6 impactos de F6 que se consideran Ataques flamígeros. El brujo puede potenciar este hechizo para que cause 1D6 impactos adicionales, en cuyo caso la dificultad se verá incrementada a 12+.

2- SUBYUGACIÓN OSCURA

Dificultad 8+

Invocando el poder de Hashut, dios de la tiranía, el brujo blande el poder de su amo para quebrar la voluntad de sus enemigos.

Subyugación oscura es un hechizo de **maldición** con un alcance de 24". La unidad objetivo deberá realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo con un penalizador de -3, y si lo falla, tendrá un -1 a su Liderazgo por el resto de la batalla (hasta un mínimo de 2). Las unidades *Indesmoralizables* son inmunes a este hechizo.

3- MALDICIÓN DE HASHUT

Dificultad 10+

Canalizando la maldición que le aflige, el brujo es capaz de petrificar a sus oponentes.

La Maldición de Hashut es un hechizo de **daño directo** con un alcance de 18". Selecciona como objetivo una única miniatura (incluso si es un personaje dentro de una unidad). El objetivo sufre un número de impactos igual a 2D6 menos su atributo de resistencia. Esos impactos hieren siempre con 4+ y niegan la tirada de salvación por armadura.



4- TORMENTA DE CENIZA

Dificultad 12+

El brujo conjura una nube de ceniza volcánica caliente que ciega a todo lo que tenga la mala suerte de cruzarse en su camino.

Tormenta de ceniza es un hechizo de **maldición** con un alcance de 24". El objetivo tendrá un penalizador de -1 para impactar en cuerpo a cuerpo y -2 para impactar con proyectiles hasta el inicio de la siguiente fase de magia del lanzador. Adicionalmente, la unidad sólo podrá usar su atributo básico de movimiento, y no podrá marchar, cargar o volar. La unidad tratará todo tipo de terreno (excepto el terreno impenetrable) como *terreno peligroso* mientras este hechizo esté en efecto, y los hechiceros afectados sólo podrán lanzar hechizos que los seleccionen como objetivo a ellos mismos. Cualquier unidad bajo el efecto de este hechizo se considerará *Inflamable*.

5- MARTILLO INFERNAL

Dificultad 13+

El brujo invoca el poder de Hashut, que se manifiesta como un enorme martillo negro envuelto en llamas o una cabeza de toro, que cruza el campo de batalla golpeando y aplastando.

Martillo infernal es un hechizo de **daño directo**. Para determinar qué miniaturas resultan afectadas, traza una línea recta de 3D6" desde el brujo directamente hacia adelante. Cualquier miniatura bajo la línea (determinado del mismo modo que el rebote de un cañón) deberá superar un chequeo de iniciativa o sufrirá un impacto de F6 con la regla especial Heridas múltiples (1D3). Cualquier unidad que sufra al menos una baja por este hechizo deberá chequear pánico inmediatamente. El brujo puede elegir potenciar este hechizo, duplicando la distancia indicada en los 3D6 (no tires 6D6; tira 3D6 y multiplica por dos el resultado), en cuyo caso la dificultad será de 18+.

6- LLAMAS DE AZGORH

Dificultad 18+

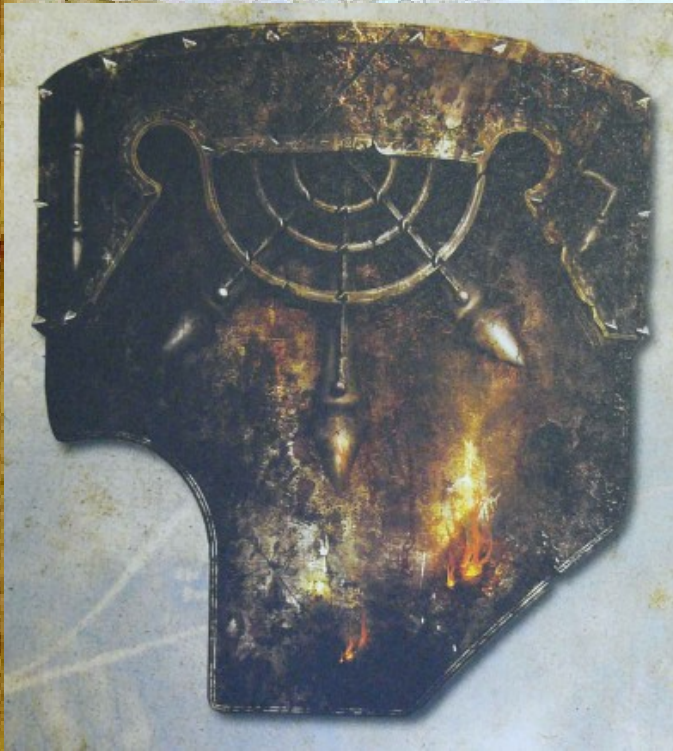
Las llamas surgen de los ojos y la boca del hechicero, llamando a los más terribles poderes del fuego y la destrucción. El suelo se resquebraja, y un torrente de magma surge para abrasar a los enemigos de Hashut.

Llamas de Azgorh es un hechizo de **daño directo** que puede lanzarse en cualquier punto del campo de batalla hacia el que el brujo tenga línea de visión. Coloca la plantilla redonda pequeña con el centro sobre el punto escogido y dispérsala 1D6" (permanece en el sitio si obtienes un resultado de punto de mira). Cualquier miniatura tocada por la plantilla sufre un impacto de F6 con las reglas especiales *ataques flamígeros* y *heridas múltiples* (1D6). Adicionalmente, cualquier miniatura bajo el agujero central de la plantilla deberá superar un chequeo de resistencia con un penalizador de -2 o morirá sin salvación de ningún tipo. El brujo puede elegir potenciar este hechizo para que use la plantilla redonda grande en lugar de la pequeña, en cuyo caso la dificultad será de 25+.



FORJADOS EN EL INFIERNO

La siguiente sección contiene información de trasfondo y reglas acerca de las más infames creaciones de los Herreros demoníacos. Estas pueden usarse en conjunción con los objetos mágicos comunes del reglamento de Warhammer para equipar a tus personajes, según se indica en la lista de ejército.



MARTILLO NEGRO DE HASHUT.....35 puntos

Arma mágica, Sólo enanos del Caos

Este martillo de mango negro tiene grabada la runa cornuda de Hashut, el Padre en la Oscuridad, y ha sido portado en batalla a lo largo de los siglos por los más grandes campeones de Zharr-Naggrund. Su ardiente furia es terrible, y puede quebrar las armaduras con suma facilidad, así como pulverizar de un solo golpe los huesos de un ogro como si fuesen tan frágiles como los de un goblin.

Los ataques cuerpo a cuerpo del portador se resuelven con un +2 a su fuerza. Cualquier miniatura con la regla especial Inflamable que sufra al menos una herida no salvada de este arma deberá retirarse inmediatamente como baja.

DAGA DE LA MALICIA.....20 puntos

Arma mágica

La leyenda dice que fue hallada en un antiguo túmulo cerca de la llanura de los Huesos, y su filo aserrado susurra acerca de asesinato y violencia a cualquiera que aferre su empuñadura. Su filo nunca se sacia, no importa cuantas vidas arrebate.

El portador obtiene la regla especial Odio (todos los enemigos).

MAZA OSCURA.....60 puntos

Arma mágica

Los orígenes de esta extraña maza se han perdido en el mito y la leyenda, pero es sabido que ha servido a muchos amos a lo largo de los años. El arma se ve constantemente rodeada de poder oscuro que absorbe la misma luz y es capaz de deshacer la carne, dejando sólo huesos blanqueados.

Los ataques cuerpo a cuerpo realizados con este arma tienen la regla especial Golpe letal. Adicionalmente, una vez por batalla, durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, el portador puede elegir infligir una herida sin tirada de salvación por armadura a todas las miniaturas (amigas o enemigas, incluyendo su propia montura) en contacto peana con peana con él.

ARMADURA DE BAZHRAC EL CRUEL 50 puntos

Armadura mágica

La leyenda cuenta que Bazhrak el Cruel fue un Castellano-comandante de la torre de Gorgoth durante las guerras contra el gran imperio de Nehekhara. Un gran general y un poderoso esclavista, Bazhrak despreciaba la tiranía de los brujos enanos del Caos, y forjó en secreto esta armadura para protegerse de sus rivales. Finalmente cayó abatido por una horda de orcos en las costas del mar Amargo. Su armadura fue recuperada tiempo después, como testimonio del precio del orgullo.

Esta armadura proporciona una tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede ser mejorada, y Resistencia mágica (2).



LA MÁSCARA DEL HORNO.....65 puntos

Armadura mágica, Sólo enanos del Caos

Esta máscara de bronce escupida con el rostro de un demonio no es un simple adorno, sino que acumula poder de todos los que han perecido en sacrificios de sangre en su presencia. El poder de esas almas protege a su portador de todo daño.

La tirada de salvación del portador se incrementa en un punto; además, causará Miedo, y obtiene una tirada de salvación especial de 4+, que se incrementará a 2+ contra Ataques flamígeros.

MANTO DE PIEDRA.....40 puntos

Talismán, Sólo enanos del Caos

Se dice que estos talismanes son creados con la piel grisácea de aquellos aprendices de brujo que fallan al gran Astaroth Manodehierro. Estos mantos protegen a los brujos que los portan, al tiempo que les recuerdan el precio del fracaso.

Incrementa la Resistencia del portador en +1, pero reduce en 1 su Iniciativa.

ESTANDARTE DE LA ESCLAVITUD.....35 puntos

Estandarte mágico

Este glorioso estandarte muestra el símbolo del Zigurat de Zharr-Naggrund, y está embellecido con runas de tiranía y destrucción. El humo y la ceniza rodean al estandarte, que subyuga a todos aquellos que lo contemplan, a los que no les queda más opción que acatar las órdenes de sus amos.

Todos los Hobgoblins a 12 UM o menos del estandarte son Inmunes a la psicología.

CÁLIZ DE SANGRE Y OSCURIDAD.....50 puntos

Objeto arcano

Lleno de sangre hirviente y ceniza ardiente, este cáliz enjoyado contiene una poderosa maldición que puede desencadenarse para desestabilizar los vientos de la magia, drenando sus poderes en su interior.

En cada fase de magia el portador puede, si lo desea, reducir en 1D3 la reserva de dados de energía/dispersión de ambos jugadores. Si en esta tirada se obtiene un doble 1 (considerando el D3 como D6, es decir, si sale un 1 en el dado), el portador sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Si obtienes un doble 6 (del mismo modo), el portador podrá recuperar una herida que hubiese sufrido previamente en la batalla.

FRASCO DEMONÍACO DE ASHAK.....100 puntos

Objeto encantado, Un solo uso

Esta vasija de hierro contiene atrapada en su interior la esencia de un poderoso demonio. Si es librado, su rugido de odio puede romper las rocas mientras escapa de nuevo al Reino del Caos.

Un sólo uso. Puede utilizarse al inicio de cualquiera de las fases de movimiento del portador, antes de declarar las cargas. Todas las unidades enemigas a 18 UM o menos del portador que no sean Inmunes a la psicología o Indesmorlizables deberán realizar inmediatamente un chequeo de pánico. Los edificios, estructuras, carros (incluso las unidades de tipo "único" con perfil separado como los carros) y máquinas de guerra dentro del alcance sufrirán 1D6 heridas automáticas. Ten e cuenta que esto no es un hechizo vinculado, y por lo tanto no puede dispersarse.



The warrior
 in the center
 is the most
 important
 of the three
 warriors
 in the scene.



