

WARHAMMER

LOS ENANOS DEL CAOS

por Rick Priestley

Esta es la primera parte de una serie de tres artículos que te presenta una nueva raza para el Mundo de Warhammer: los belicosos Enanos del Caos. Puesto que las formidables miniaturas diseñadas por Alan Perry están ya también disponibles, es un buen momento para profundizar en los orígenes históricos de esta oscura raza.

Hace muchos miles de años, la raza de los Enanos se dirigió hacia el norte desde sus hogares ancestrales en algún lugar de las tierras del Sur. Viajaron por las altas cimas de las montañas conocidas como las Montañas del Fin del Mundo, siguiendo el rastro de los yacimientos de minerales y gemas preciosas.

Los Enanos se extendieron por las montañas, siguiendo adelante empujados por su codicia por descubrir más secretos de rocas y metales. Durante un período de muchos cientos de años, excavaron pozos y construyeron ciudades en las cavernas subterráneas; llevaron sus minas hasta lo más profundo de las montañas, y construyeron túneles que los llevaron todavía más hacia el norte.

Finalmente, en algún momento misterioso y distante del pasado, los Enanos llegaron a las tierras elevadas en el lejano norte de las Montañas del Fin del Mundo que denominaron Zorn-Uzkul o Tierra del Gran Cráneo. Allí se encontraron con una meseta enorme e inhóspita donde el aire era escaso y frío y las rocas estériles. Muchos regresaron hacia el sur, para engrosar el número de los cada vez más abundantes Enanos de las Montañas del Fin del Mundo; otros se dirigieron hacia el Oeste, hacia las frías tierras de Norsca, pero algunos de los más aventureros se dirigieron hacia el este y después hacia el sur siguiendo las desoladas Montañas de los Lamentos.

Al principio, estas dispersas comunidades de Enanos se mantuvieron en contacto entre ellas, pero los Enanos que se dirigieron al Este se alejaron mucho y cuando las ofensivas del Caos llegaron a las regiones del Norte, el contacto se perdió para siempre. Los Enanos del Oeste creyeron que sus hermanos del Este había desaparecido, destruidos por las incursiones del Caos que llegaban del Norte, pero estaban equivocados. El Caos no aniquiló a los robustos Enanos, sino que provocó un terrible cambio en ellos.

LAS TIERRAS OSCURAS

El Imperio de los Enanos del Caos se encuentra en medio de las Montañas de los Lamentos y la parte de las Tierras Oscuras adyacente a ellas por el Este. Se trata de un lugar desolado y triste, donde la naturaleza ha desgarrado el suelo y partido las montañas. Entre sus picos, los volcanes escupen humo negro al sucio cielo. En las llanuras, el olor de los pozos de alquitrán y los charcos de petróleo perdura en el aire. La lava ardiente de las entrañas de la tierra cubre los desiertos de cenizas con una capa de magma hirviente.

En las Tierras Oscuras no crece prácticamente ninguna vida animal. La tenue luz y el asfixiante aire se combinan para asegurarse de que la tierra siga desprovista de vegetación, excepto por unos pocos espinos negros dispersos. Los volcanes y los pozos abiertos hacen emerger todo tipo de minerales y gemas de las profundidades de la tierra: oro y plata, hierro y cobre, diamantes y zafiros, así como azufre, petróleo y alquitrán. Es una tierra rica en los materiales que desean los Enanos.

EL IMPERIO DE LOS ENANOS DEL CAOS

Es imposible saber exactamente cuando o como la estirpe de los Enanos del este se convirtió en la de los Enanos del Caos. Probablemente fue un lento proceso de mutación y cambio, ya que los Enanos son tozudos por naturaleza y más resistentes a la magia que otras criaturas. A pesar de todo, cambiaron.



DAVE GALLAGHER



Sus instintos naturales se pervertieron en una burla de los valores tradicionales. Enanos, La enorme y monstruosa Torre de Zharr-Naggrund, la Ciudad del Fuego y la Desolación, se levantó en medio de la llanura de Zharr. Esta monstruosa ciudad está construida de obsidiana negra e iluminada continuamente por el resplandor rojizo de miles de diabólicos hornos. Aunque los Enanos rechazan la magia, los Enanos del Caos se abrieron a su poder y se convirtieron en formidables hechiceros, creadores de maquinarias arcanas y de horribles ingenios mecánicos. Construyeron la Torre de Zharr-Naggrund en forma de montaña, elevando piso tras piso hacia las alturas. En su cúspide construyeron un templo a su maligno dios *Hashut*, el Padre de la Oscuridad.



Alrededor de su siniestra ciudad, los Enanos del Caos excavaron minas en la tierra, penetrando profundamente en la roca y las piedras en busca de sus tesoros escondidos. Construyeron máquinas para excavar aún más, usando la energía del vapor generada por el propio calor de las rocas. Excavaron en busca de carbón y lo apilaron en grandes montículos negros. Perforaron en búsqueda de petróleo y alquitrán, y perforaron pozos abiertos donde almacenarlos, creando pozos de grasientas sustancias negras por doquier. De las montañas extrajeron piedras y las usaron para construir carreteras que conectarán todas sus tierras, de forma que las riquezas de la tierra pudieran transportarse más rápidamente hacia su grotesca ciudad.

Los residuos de miles de años de perforaciones ocupan actualmente la Llanura de Zharr, donde las excavaciones perforan incansables la tierra; las gigantescas depresiones en el suelo aparecen como heridas mal cicatrizadas en el paisaje. Bajo las oscilantes llamas de innumerables forjas, muchos miles de esclavos, criaturas de muchas razas capturadas durante las guerras o compradas a los Oros del Oeste, trabajan sin descanso en las industrias de los Enanos del Caos.

LA TORRE DE ZHARR-NAGGRUND

La Torre de Zharr-Naggrund se encuentra en el centro del Imperio de los Enanos del Caos y es la motivación de todas las excavaciones e industrias. Aunque hay muchas minas, talleres, fundiciones y fortalezas por toda la Llanura de Zharr y más allá, sólo existe una gran ciudad en todo el Imperio. La Torre de Zharr-Naggrund está construida con obsidiana, cristal negro volcánico cuya luz refleja las llamas de los numerosos altos hornos que arden día y noche. Toda la ciudad está construida en una serie de grandes escalones, como un zigurat, en la que cada escalón tiene cientos de metros de alto y está coronado por almeas que se levantan hacia el cielo como una hilera de feroces colmillos.

Cada escalón es cuadrado, y en el inferior hay cuatro enormes puertas de piedra reforzadas con hierro. Las puertas son casi tan altas como los muros y mucho más pesadas de lo que obviamente es necesario. Desde las puertas del Este y el Oeste, carreteras pavimentadas con losas de oro y cobre se dirigen hacia las Montañas de los Lamentos y Las Tierras Oscuras. Las puertas Norte y Sur son las compuertas por las que circulan las aguas del Río de las Ruinas. El río penetra en la ciudad por el Norte y se emplea para refrigerar las enormes forjas de los Brujos de los Enanos del Caos, propulsar las máquinas de vapor, y arrastrar los residuos de la industria hacia el Sur. Cuando abandona la ciudad, el río está contaminado por la suciedad y es de un color rojo amarillento, saturado de sedimentos nocivos; sus calientes aguas son espesas y venenosas. Una apesosa bruma amarillenta cubre el río, y sus orillas quedan asfixiadas por corrientes de contaminantes de espectaculares colores.

Un millar de enormes altos hornos arden sin pausa dentro de la inmensidad de Zharr-Naggrund, fundiendo los metales que son la energía vital de la ciudad. La ciudad es un gran taller viviente, repleto de humo y ruido, iluminado por sus fuegos interiores; cuyo funcionamiento es posible gracias a máquinas de gran tamaño y potencia. Gigantescos martillos movidos por el vapor laminan planchas de hierro y bronce con rítmicos martilleos, como los latidos del corazón de un dios ciclópeo. Enormes calderas de metal hirviendo vierten sus contenidos fundidos en retorcidos moldes de complicadas formas. El rugir de las forjas, el chirriar de enormes ruedas y los gruñidos de máquinas arcanas llenan el acetoso aire. El ruido y el trabajo no cesa jamás. Las Tierras Oscuras están cubiertas por espesas nubes volcánicas y el humo de los talleres de Zharr, por lo que la Torre de Zharr-Naggrund vive en un perpetuo crepúsculo, iluminada por los fuegos carmesí de sus propias forjas.

EL TEMPLO DE HASHUT

En la cúspide de la ciudad se encuentra el Templo de Hashut, el dios en forma de toro de los Enanos del Caos, al que estos llaman Padre de la Oscuridad. Su templo está vigilado por los Centauros Enanos del Caos, criaturas mutantes que en sus orígenes eran Enanos del Caos. Tienen el cuerpo de un toro, pero el torso de un Enano del Caos, con largos dientes curvos y barbas exóticamente rizadas. En el interior del templo, sus guardianes llevan a cabo sangrientos ritos, arrojando cautivos a los calderos de metal fundido entre las enloquecidas carcajadas de los Brujos Enanos del Caos reunidos. Sobre el templo hay una estatua de Hashut. Las huecas entrañas de hierro de la estatua contienen un horno alimentado con carbón, cuyo calor hace que la estatua brille al rojo vivo y que cualquiera que toque su superficie sufra graves quemaduras. El dios es la personificación de la ciudad, su deidad y su señor, cuyo poder fluye a través de los Brujos Enanos del Caos, y por el cual miles de esclavos son sacrificados en el fuego y los hornos.

LOS BRUJOS ENANOS DEL CAOS

Los Brujos Enanos del Caos gobiernan la Torre de Zharr-Naggrund como amos y señores de los Enanos del Caos y grandes sacerdotes de Hashut. Sus conocimientos son profundos y antiguos; el estudio de la mecánica y la magia se combinan para producir arcanas máquinas de poder y destrucción. Fueron los Brujos Enanos del Caos quienes construyeron la ciudad en épocas pasadas, quienes esculpieron su forma en la obsidiana y quienes levantaron las oscuras torres y construyeron las pesadas puertas. Son poco numerosos; probablemente no hayan más de unos pocos centenares entre toda la raza de los Enanos del Caos.

En el templo de Hashut, los Brujos Enanos del Caos se reúnen en grandes conclaves malignos para diseñar sus planes de dominación del mundo. No hay ningún líder ni jerarquía formal entre ellos, pero la voz más fuerte corresponde a los más viejos y más poderosos, pues los Enanos del Caos respetan la edad y la sabiduría como los demás Enanos. Cada Brujo Enano del Caos controla una parte de la ciudad, con sus talleres y forjas, esclavos y guerreros, como parte de su dominio personal.

Los Enanos del Caos son resistentes a la magia, como lo son todos los Enanos, pero no son inmunes a sus efectos. A medida que los Brujos Enanos del Caos usan la magia, ésta impregna gradualmente sus cuerpos, provocando cambios en ellos que son a la vez únicos y horribles. Después de muchos siglos de trabajo, un Brujo Enano del Caos empieza a cambiar: el ritmo del cambio es lento, pero una vez empieza, su fin es irremediable.

Empezando por sus pies, el Brujo Enano del Caos empieza a convertirse lentamente en piedra. Al principio sus piernas se vuelven grises y sólidas de forma que son incapaces de moverse, y sus seguidores se ven obligados a transportarle a todas partes o deben construir un aparato mecánico para moverlo. A continuación, la parte inferior de su cuerpo y torso se convierten en piedra, haciéndole extraordinariamente resistente. Cuando sus brazos se

ENANOS DEL CAOS

han convertido en piedra, el anciano Brujo pasa a depender por completo de sus seguidores para emplear la magia, ya que todo lo que puede hacer es hablar y observar sus progresos. Después de un tiempo todo su cuerpo se convierte en piedra y pasa a ser una estatua. Las estatuas de los Brujos Enanos del Caos se alinean junto a las carreteras que hay alrededor de la Torre de Zharr-Naggrund, formando en filas y filas de piedras grises que vigilan continuamente los accesos a la ciudad.

LOS GUERREROS ENANOS DEL CAOS

Existen relativamente pocos Enanos del Caos. La gran cantidad de esclavos que trabajan constantemente en la Torre de Zharr-Naggrund y en la Llanura de Zharr los superan enormemente en número. Todos los Enanos del Caos pertenecen a uno de los Brujos Enanos del Caos, que son sus súbditos además de su estirpe, unidos por un nexo de sangre que todos los Enanos del Caos consideran inquebrantable. Grupos de Enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras buscando cautivos para enviar a Zharr-Naggrund a trabajar en las minas y forjas o para sacrificar en el templo de Hashut.

La adquisición de esclavos es muy importante para los Enanos del Caos, porque dependen totalmente de ellos para mantener a la ciudad y a sus industrias en marcha. Los destacamentos de Enanos del Caos pueden recorrer muchos cientos de kilómetros para atacar una fortificación Orca o Goblin en las Montañas de las Lágrimas, y cuando conquistan a una tribu se llevan a tantos prisioneros como puedan de regreso a la ciudad. Cuanto más cautivos capturen, más valiosa se considerará la expedición. Todas las guerras de conquista se llevan a cabo con la intención de obtener esclavos; los Enanos del Caos no están interesados en extender más sus territorios, ya que las Montañas de las Lágrimas y la Llanura de Zharr contienen todas las riquezas que necesitan. Con frecuencia, ejércitos enteros de Enanos del Caos marchan contra las tribus de Orcos y Goblins, subyugando a una tribu tras otra antes de volver a la Torre de Zharr-Naggrund cargados de esclavos.

Los Enanos del Caos también llevan a cabo incursiones hacia el Norte, atacando a las feroces tribus de jinetes nómadas de las tierras altas del Norte, pero se trata de campañas poco frecuentes, ya que estas tribus suelen huir antes que luchar. Hacia el Oeste, los Enanos del Caos han llegado como máximo a los verdes valles de Parside; la provincia de Kislev que está junto a la ladera Este de las Montañas del Fin del Mundo. Pequeños grupos de Enanos del Caos han penetrado hasta las tierras cercanas al Paso de la Muerte, donde se han encontrado con las numerosas tribus de Goblins que viven al oeste de las Tierras Oscuras. Los Enanos del Caos comercian con esclavos con las tribus Goblin, prefiriendo emplear a los Goblins como intermediarios más que avanzar más hacia el Viejo Mundo. De esta forma, Enanos y Hombres del Viejo Mundo han sido capturados primero por los Goblins y a continuación vendidos a los Enanos del Caos, para acabar sus días en los pozos de la Llanura de Zharr o en los ardientes altares de Hashut.

LOS ORCOS NEGROS

Hace muchos años, los Brujos Enanos del Caos trataron de criar su propia raza de Orcos, una raza de esclavos que pudiera trabajar en las partes más hostiles de su reino. Ya disponían de miles de esclavos Orcos y Goblins, pero los Enanos del Caos solían considerarlos indisciplinados e ineficaces, ya que muchas veces se peleaban entre ellos. Usando su maligna magia y una cuidadosa selección, los Enanos del Caos crearon un nuevo tipo de Orco: más fuerte que un Orco ordinario, pero más leal y no tan dispuesto a pelearse. Así fue como surgió la raza de los Orcos Negros.

El experimento funcionó al principio, pero los Enanos del Caos pronto se dieron cuenta que aunque sus creaciones eran mucho más fuertes, eran demasiado independientes para ser buenos esclavos. Los Orcos y los Goblins normales estaban discutiendo continuamente y nunca tenían tiempo de conspirar contra sus amos. Sin embargo, los Orcos Negros estaban demasiado bien

organizados; sus frecuentes rebeliones armadas y su capacidad para ponerse al mando de los demás Orcos y Goblins en ellas sorprendieron a los Enanos del Caos. Después de estar al borde del desastre varias veces, en las que ejércitos mandados por Orcos Negros destruyeron secciones de la Torre de Zharr-Naggrund, los Enanos del Caos decidieron eliminarlos de la ciudad para siempre. Muchos Orcos Negros escaparon hacia las Montañas de los Lamentos, donde sus descendientes viven aún en la actualidad, mientras otros iniciaron un largo viaje hacia el Oeste hasta que finalmente llegaron al Viejo Mundo. Los Enanos del Caos mataron a muchos Orcos Negros, pero dejaron a algunas tribus en libertad para que merodearan por las montañas de modo que siempre pudieran reclutarlos como soldados para sus ejércitos si era preciso.

LOS HOBGOBLINS

Durante el momento álgido de la mayor y más salvaje de las rebeliones de los Orcos Negros, los Enanos del Caos fueron casi derrotados. Ampliamente superados en número por sus antiguos esclavos, estaban siendo empujados hacia las partes superiores de la ciudad, luchando por cada nivel, acercándose cada vez más al Templo de Hashut. Al final, la ciudad se salvó por la traición de los Hobgoblins, quienes, habiéndose rebelado junto a los Orcos Negros, cambiaron de bando una vez más y atacaron a los Orcos rebeldes. Al hacerlo, los Hobgoblins se ganaron la enemistad de las demás razas goblinoides que desde ese día los odian profundamente.

Los Hobgoblins disfrutaban del favor de los Enanos del Caos y se preocupan poco de los que las demás criaturas goblinoides puedan pensar de ellos. A diferencia de los demás esclavos de los Enanos del Caos, no se les hace trabajar en los pozos o los talleres, sino que son empleados como guerreros. Son una raza escrutidiza, maligna, tan deshonesto y cobarde al servicio de los Enanos del Caos como lo fue cuando luchaba junto con los Orcos Negros. Las demás razas goblinoides les desprecian y los aniquilarían si no fuera por la protección de que disfrutaban entre los Enanos del Caos.

Los Hobgoblins tienen una apariencia inconfundible. Se parecen mucho a los Goblins, pero son más altos; a pesar de ello, no tan fornidos como los Orcos. De hecho, su apariencia general es delgada y furtiva, con grandes ojos y bocas burlonas llenas de puntiagudos dientes. Montan en lobos gigantes y suelen usar arcos para disparar contra el enemigo a distancia. Los Enanos del Caos utilizan muchos Hobgoblins en sus ejércitos, pero no confían realmente en ellos. Los Enanos del Caos saben que los Hobgoblins son odiados por las demás razas goblinoides, y que necesitan de la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.



MARK GIBBONS



JOHN BLANCHE

ENANOS DEL CAOS

Los Enanos del Caos son criaturas malignas y egocéntricas, que no se preocupan en absoluto por las vidas de los demás y que dirigen todos sus esfuerzos a la construcción de su gran ciudad, la torre de Zharr-Naggründ. Los ejércitos de los Enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras y aún más allá, buscando esclavos para trabajar en las minas y factorías o para sacrificar a su oscuro dios Haslut.



PORTAESTANDARTE



PORTAESTANDARTE



MUSICO CON
TAMBOR



LIDER CON ESPADA



CON HACHA



CON TRABUCO



LIDER CON ESPADA



UN REGIMIENTO DE ENANOS DEL CAOS CON TRABUCOS



MUSICO CON CUERNO



UN REGIMIENTO DE ENANOS DEL CAOS CON HACHAS.

GRAN TAURO



GENERAL ENANO
DEL CAOS Y
GRAN TAURO

BESTIARIO DE LOS ENANOS DEL CAOS

ENANOS DEL CAOS

El origen exacto de los Enanos del Caos no se conoce a ciencia cierta. En un pasado remoto, algunos Enanos se desplazaron hacia el Norte, hacia la Tierra del Gran Cráneo o Zorn Uzkul, y a continuación hacia el Sur a lo largo de las Montañas de los Lamentos. Estos exploradores fueron sin duda los ancestros de los Enanos del Caos. La gran influencia del Caos ha provocado desde entonces terribles cambios en sus cuerpos y almas. Los Enanos del Caos son criaturas malvadas y egocéntricas, despreocupadas por las vidas de los demás seres y que dirigen todos sus esfuerzos a la construcción continua de su gran ciudad, la Torre de Zharr-Naggrund. Los ejércitos de los Enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras y aún más allá, buscando continuamente esclavos para trabajar en su ciudad y bajo tierra en las minas que la rodean.

Físicamente, los Enanos del Caos se parecen a los demás Enanos, ya que todos los Enanos son resistentes a la influencia de la magia y por ello el Caos no ha conseguido deformarles tanto como a otras criaturas. A parte de sus grandes colmillos, presentan pocas de las mutaciones que produce el Caos. Algunos desarrollan una apariencia de toro, incluso adquiriendo pezuñas partidas y a veces cuernos. Estas mutaciones se ven raramente entre los Guerreros Enanos del Caos; son los Brujos Enanos del Caos los que son más propensos a mostrar los efectos de la magia.



A diferencia de los Enanos, los Enanos del Caos dominan perfectamente la magia. Los Brujos Enanos del Caos gobiernan la Torre de Zharr-Naggrund. Son los señores de su raza, y dirigen el trabajo de los esclavos y las conquistas de los ejércitos. Los Brujos Enanos del Caos también son los grandes sacerdotes del dios de los Enanos del Caos, Hashut, el Padre de la Oscuridad, cuyo ardiente templo se encuentra en lo alto de la ciudad montaña. La estatua de hierro de Hashut tiene la forma de un toro gigantesco que brilla al rojo vivo, a causa del calor del horno situado en sus entrañas metálicas. Los Enanos del Caos sacrifican cautivos a su dios sumergiéndolos en calderos de hierro fundido o dejándoles caer al interior de sus rugientes altos hornos.

La civilización de los Enanos del Caos se ha desarrollado aislada de las influencias y sociedades del Viejo Mundo y ha adquirido un carácter distintivo por sí sola. Los Enanos del Caos emplean armaduras construidas con placas metálicas unidas por alambres flexibles, que proporcionan una protección robusta pero flexible. Estas armaduras suelen pintarse de rojo. Emplean cascos muy altos que sirven tanto para indicar su clase como para protegerse. Dependiendo de su veteranía, el casco del Enano del Caos tendrá una forma característica o estará decorado de una forma determinada. Los Enanos del Caos más importantes emplean yelmos especialmente grandes y elaborados. Todos los Enanos tienen unas espesas barbas y los Enanos del Caos rizan las suyas con exóticos estilos. Esto les hace parecer más feroces y sirven para atraer la atención hacia sus largos y curvados colmillos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
ENANO DEL CAOS	8	4	3	3	4	1	2	1	9
PALADIN	8	5	4	4	4	1	3	2	9
HEROE	8	6	5	4	5	2	4	3	10
COMANDANTE	8	7	6	4	5	3	5	4	10

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
BRUJO	8	4	3	3	5	1	3	1	9
PALADIN BRUJO	8	4	3	4	5	2	3	1	9
MAESTRO BRUJO	8	4	3	4	5	3	4	2	9
GRAN BRUJO	8	4	3	4	5	4	5	3	10

REGLAS ESPECIALES

ARMADURA

Los Enanos del Caos son seres robustos que pueden soportar más fácilmente que los frágiles humanos y otras razas el peso de las armaduras. Por ello, los Enanos del Caos poseen un Atributo de Movimiento de 8 centímetros, independientemente del tipo de armadura con el que estén equipados.

PERSECUCION Y HUIDA

Los Enanos del Caos no son especialmente rápidos, incluso aunque corran por sus vidas o persigan a un enemigo que huye. Para representar esto, perseguirán y huirán 3 cm menos que las demás tropas, o sea, el equivalente de 5D6-3 centímetros en vez de 5D6.

MAGIA

Como se describe en Warhammer Magia de Batalla, los Enanos se benefician de su resistencia mágica natural, por lo que las Dispersiones de Magia siempre funcionan si se obtiene un resultado de 4+ aunque no tengan hechiceros para lanzar la Dispersión de Magia. Esta regla no se aplica a los Enanos del Caos, estos pueden emplear la Dispersión de Magia exactamente igual que los humanos o los demás ejércitos.

BRUJOS ENANOS DEL CAOS

Los Brujos Enanos del Caos no emplean las mismas cartas de hechizos que los demás Hechiceros del Caos, sino que disponen de su propio mazo de diez cartas de hechizo. Las cartas de Hechizos se reparten de la misma forma que los hechiceros de un color. Primero se mezclan las cartas y a continuación se reparte la cantidad precisa a cada brujo (una para un Brujo, dos para un Paladín Brujo, tres para un Maestro Brujo, y cuatro para un Gran Brujo). Después de examinar las cartas, el jugador puede descartar las que quiera a cambio de otras repartidas de la misma forma y del mismo mazo.

CENTAUROS ENANOS DEL CAOS

Los Centauros Enanos del Caos son criaturas que tienen la parte superior del torso de un Enano del Caos y el cuerpo de un feroz toro. Hace muchos siglos, cuando los Enanos del Caos fueron transformados por primera vez por el Caos, algunos de ellos fueron transformados en Centauros Enanos del Caos. Desde esos días, los Centauros Enanos del Caos han guardado la gran estatua de Hashut en el templo de la parte superior de la Torre de Zharr-Naggrund. Son tan inteligentes y astutos como los Enanos del Caos, y están totalmente entregados a la adoración de Hashut, el Padre de la Oscuridad.

Los Brujos Enanos del Caos confían en ellos ciegamente, y suelen encargarles misiones complicadas o peligrosas. Aunque son poco numerosos, son más poderosos que los Enanos del Caos y mucho más veloces en combate. Aunque hay algunos individuos muy poderosos entre ellos, no hay ningún brujo entre sus filas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
CENTAURO ENANO DEL CAOS	20	4	3	4	4	2	3	2	9
PALADIN	20	5	4	5	4	2	4	3	9
HEROE	20	6	5	5	5	3	5	4	10
COMANDANTE	20	7	6	5	5	4	6	5	10



MARK CHIBSONS

GRAN TAURO

El Gran Tauro es un monstruo grande y terrorífico con el cuerpo de un inmenso toro y las membranosas alas de un dragón. Estas criaturas se crían en grandes cuadras bajo el Templo de Hashut, el dios toro de los Enanos del Caos. Los Enanos del Caos más poderosos montan a estos Grandes Tauros en batalla. La respiración de la criatura arde con tanta intensidad que todo su cuerpo está cubierto de llamas y humo. Cuando se mueve por el suelo, saltan chispas de sus pezuñas y caen rayos a sus pies. Por la boca arroja fuego en forma de grandes resoplidos y de sus profundas fauces surgen espirales de humo negro. Los Enanos del Caos creen que los Grandes Tauros fueron en su día Enanos del Caos que sufrieron mutaciones por el poder del Caos y se convirtieron en toros-horno vivientes, como la propia estatua del dios Hashut. Con frecuencia, los Enanos del Caos denominan a los Grandes Tauros *Toros Rojos de Hashut*.

REGLAS ESPECIALES

VUELO

Los Grandes Tauros cuentan con grandes alas membranosas que les permiten *volar* tal y como se describe en el reglamento de Warhammer.

TERROR

Los Grandes Tauros causan *terror* tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. Recuerda que las criaturas que causan terror causan también automáticamente miedo.

PIEL ARDIENTE

La piel de los Grandes Tauros brilla al rojo vivo y está rodeada de chispas; su duro pellejo puede detener los golpes de las armas como si fuera una armadura. Por ello, los Grandes Tauros disponen de una tirada de salvación de 4, 5 ó 6.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
GRAN TAURO	15	6	0	6	6	5	7	4	8

ALIENTO DE FUEGO

Los Grandes Tauros pueden soplar llamaradas sobre sus enemigos. Emplea la plantilla en forma de lágrima incluida en Warhammer colocando la parte estrecha junto a la boca del Gran Tauro y el extremo ancho sobre el objetivo. Cualquier miniatura que se encuentre bajo la plantilla será alcanzada con un resultado de 4 ó más en 1D6. Cada miniatura alcanzada recibirá un único ataque de Fuerza 3. El daño y las tiradas de salvación se resuelven normalmente. Además es posible que el fuego incendie edificios, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer, y que cause heridas adicionales a los objetivos fácilmente inflamables como los Hombres Arbol y las Momias.



LAMMASU

Los Lammasus tienen el cuerpo de un toro gigantesco, una cola fuerte con forma de maza en su extremo, y una enorme y fea cabeza. Los Enanos del Caos creen que los Lammasu son una rara mutación de los Grandes Tauros, cuyos antepasados fueron en su día Enanos del Caos, pero que se han visto convertidos en estos grandes monstruos con cabeza de toro por los poderes del Caos. El pasado de los Lammasu es evidente en su cabeza provista de colmillos, su espesa barba rizada y su considerable inteligencia. Es una criatura con propiedades mágicas. No respira aire normal, sino la mismísima energía de la magia. Al respirar, la criatura crea oscilantes nubes de hechicería oscura, la cual se entreda alrededor del Lammasu, rodeándolo de una energía protectora. Los Lammasu son las monturas predilectas de los Brujos Enanos del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
LAMMASU	15	6	0	6	7	5	6	3	8

REGLAS ESPECIALES

TERROR

Los Lammasus causan *terror* tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. Recuerda que las criaturas que causan terror causan también automáticamente miedo.

VUELO

Los Lammasus cuentan con grandes alas membranosas que les permiten *volar* tal y como se describe en el reglamento de Warhammer.

RESPIRACION MAGICA

Los Lammasus respiran ondulantes fibras mágicas que los rodean en una nube de protección mágica. Si se lanza un hechizo contra un Lammasu o su jinete, el hechizo no surtirá efecto si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6, como si se tratara de una carta de Dispersión de Magia lanzada por un hechicero. Sólo podrá intentarse una tirada como esta por cada hechizo lanzado contra la criatura. Si no se consigue Dispersar de esta forma el hechizo, podrán emplearse cartas de Dispersión de Magia normalmente.

Además, las humeantes fibras negras de hechicería que rodean al Lammasu pueden obstruir y desviar cualquier ataque de un arma mágica que se efectúe contra el Lammasu y su jinete en combate cuerpo a cuerpo. Si alguien intenta atacar al Lammasu o a su jinete con un arma mágica, la posibilidad de impactar siempre se reducirá en -1 sin tener en cuenta los demás modificadores o consideraciones especiales. Por tanto, la mejor posibilidad posible para impactar es de 2+, ya que un arma que normalmente impactaría automáticamente deberá obtener un resultado de 2+. Un enemigo armado con un arma mágica puede usar, si quiere, un arma normal. Recuerda que esta habilidad especial sólo sirve contra armas usadas en combate cuerpo a cuerpo y no contra bolas de fuego, rayos u otros efectos mágicos que pueda producir el arma; estos efectos se lanzan como hechizos y pueden ser anulados por la capacidad básica de dispersar hechizos del Lammasu tal y como se ha descrito anteriormente.

HOBGOBLINS

Los Hobgoblins son más altos que los Goblins normales, aunque no tan fornidos como los Orcos. De echo su apariencia general es delgada y furtiva, con grandes ojos y bocas burlonas llenas de puntiagudos dientes. Los Enanos del Caos emplean a muchos Hobgoblins en sus ejércitos, pero no confían realmente en ellos. Los Enanos del Caos saben que los Hobgoblins son odiados por las demás razas goblinoideas, y que necesitan de la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
HOBGOBLIN	10	3	3	3	3	1	2	1	6
PALADIN	10	4	4	4	3	1	3	2	6
HEROE	10	5	5	4	4	2	4	3	7
COMANDANTE	10	6	6	4	4	3	5	4	8

REGLAS ESPECIALES

ANIMOSIDAD

Los Hobgoblins están afectados por la *animosidad* como los Orcos y los Goblins, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. Si tu ejército incluye unidades de Hobgoblins y algunos tipos de Orcos o Goblins, estos otros tipos de criaturas goblinoideas superarán inmediatamente sus chequeos de animosidad. No se precisa ninguna tirada, simplemente se supone que se han superado los chequeos. Esto se debe a que los goblinoideas desconfían tanto de los Hobgoblins que dejarán de pelearse entre ellos y se concentrarán en vigilar de cerca a los

traicioneros Hobgoblins. Los Hobgoblins deben efectuar los chequeos de animosidad normalmente; pudiendo atacar o disparar a Goblins, Orcos y entre ellos según lo descrito en las reglas de animosidad.

PANICO

Si los Hobgoblins se desmoralizan o huyen pasando cerca de una unidad de cualquier tipo de Orcos o Goblins, no es necesario efectuar ningún chequeo de pánico. De hecho, el ver corriendo a los Hobgoblins y contemplar como los caen muertos no provoca en los demás goblinoideas nada más que sonrisas de alegría y estallidos de risa.

Los Hobgoblins no pueden ignorar a los Goblins que huyen (como pueden hacerlo los Orcos), y por tanto deben realizar un chequeo de pánico si alguna unidad de Orcos o Goblins se resulta desmoralizada cerca de ellos.

OFICIALES ORCOS NEGROS

Los Grandes Jefes y Caudillos Orcos Negros pueden tener bajo su mando a unidades de otros goblinoideas, pero nunca aceptarán ponerse al mando de una unidad de Hobgoblins. Nadie puede reprochárselo.

"Tiradles, fochaz, pegadles con cuchillos, con espadas, con lanzas, pegadles rápido y donde sea, duela, pero sobretodo, pegadles cuando miren pa otro lado."

Gorduz Backstabber, Caudillo Hobgoblin

CENTAUROS ENANOS DEL CAOS

Los Centauros Enanos del caos son criaturas que tienen la parte superior del torso de un Enano del Caos y el cuerpo de un feroz toro. Hace muchos siglos, cuando los Enanos del Caos fueron transformados por primera vez por el Caos, algunos de ellos fueron transformados en Centauros Enanos del Caos.

Estas poderosas criaturas guardan la gran estatua de Hashut en el templo de la parte superior de la Torre de Zharr-Naggrund.



CENTAUROS ENANOS DEL CAOS

WARHAMMER

WARHAMMER

THE GAME OF FANTASY BATTLES



CHAOS DWARF LORD'S
WARBANNER

CHAOS DWARF LORD ON GREAT TAURUS



Miniatura Diseñada por Alan Perry

El Gran Tauro, o Toro Rojo de Hashut, es un gigantesco monstruo con el cuerpo de un enorme toro y alas membranosas parecidas a las de un dragón. Su pellejo arde a una terrorífica temperatura y todo su cuerpo está continuamente rodeado de llamas y humo. Cuando se lanza al galope por el suelo, sus cascos sueltan chispas y sus patas están envueltas en relámpagos. Sus feroces resoplidos sueltan llamaradas; de sus enormes fauces surge negro humo. Los Enanos del Caos creen que los Grandes Tauros fueron en el pasado Enanos del Caos que fueron transformados por los implacables poderes de mutación de los Dioses del Caos en hornos vivientes con forma de toro, la personificación viviente de la estatua de su propio dios Hashut.



Las Miniaturas Citadel se suministran sin pintar. Esta miniatura se suministrará en forma de kit para montar. Es recomendable fijar y retirar cuidadosamente las líneas de molde de cada una de las piezas con una cuchilla de modelismo antes del montaje. Antes de pintar la miniatura con Pinturas Citadel, es recomendable aplicar una capa base con un pulverizador de Capa Base Citadel.

GAMES
WORKSHOP