



# LISTA DE EJERCITO DE LOS ENANOS DEL CAOS

Por Rick Priestley

Esta es la segunda entrega de la serie de artículos dedicada a los Enanos del Caos, en esta ocasión dedicada a la lista de ejército de esta maligna raza del Mundo de Warhammer. En el siguiente número de White Dwarf publicaremos las cartas de magia para los Enanos del Caos que actualmente estamos desarrollando y las reglas de los Enanos del Caos equipados con Trabucos (¡lo sentimos, pero en este número no hay suficiente espacio!).

Al igual que el resto de listas de ejércitos para Warhammer, la lista de ejército de los Enanos del Caos ha sido diseñada para que puedas seleccionar tu ejército en base a un valor total de puntos acordado entre tu adversario y tú. No existe un límite superior al tamaño de un ejército, pero un total de 1.000 puntos es la cantidad más pequeña que te permite contar con una fuerza apropiada para una batalla. Las batallas con 2.000 puntos por bando suelen durar una tarde entera, mientras que las batallas de 3.000 puntos proporcionan suficientes tropas para una batalla que dure casi todo un día.

La mayoría de jugadores prefieren coleccionar sus ejércitos en bloques de 1.000 o 500 puntos, empezando con un núcleo de 1.000 puntos y añadiendo bloques de tropas de 500 puntos cada vez. Esto permite planear adecuadamente las compras y proporciona tiempo suficiente para pintar las miniaturas y probarlas en el campo de batalla antes de añadir el bloque siguiente. Los Enanos del Caos pueden tener como aliados a tropas del Caos u Orcos y Goblins, y también pueden emplear a diferentes tipos de tropas de Orcos y Goblins directamente en forma de tribus subyugadas. Si ya dispones de uno de estos ejércitos, podrás contar rápidamente con una fuerza operativa de Enanos del Caos, y decidir posteriormente si deseas incrementarla con aún más Enanos del Caos.

Antes de la batalla, ambos jugadores deben ponerse de acuerdo sobre los puntos a emplear en ella. Estos suelen ser los mismos para cada bando (por ejemplo 2.000 puntos por bando). Puedes escoger tropas por un valor en puntos equivalente a la cantidad acordada procedentes de la lista de ejército de los Enanos del Caos y si lo deseas, invertir también hasta un 25% del total de puntos en tropas aliadas seleccionadas de la correspondiente lista de ejército de Warhammer. Tu oponente elegirá sus tropas a partir de la lista de ejército de Warhammer correspondiente a su fuerza. El valor en puntos total de tu ejército puede ser inferior al valor acordado, y normalmente será un poco inferior, porque no se podrá comprar nada con los pocos puntos

sobrantes. Esta pequeña diferencia en el valor en puntos de los ejércitos contendientes no representará ninguna diferencia en la batalla.

## EL EJERCITO

La lista del ejército está dividida en cinco categorías de entre las cuales deberá seleccionarse el ejército: Personajes, Regimientos, Máquinas de Guerra, Monstruos y Aliados. Sólo podrá invertirse una cierta proporción del valor total en puntos del ejército en cada una de las categorías, según se describe en la Selección del Ejército al principio de la lista. Por ejemplo, el ejército de los Enanos del Caos puede invertir como máximo el 50% de sus puntos en personajes. Estas limitaciones sirven para asegurarse de que los ejércitos estén razonablemente equilibrados y no haya una cantidad desproporcionada de personajes, máquinas de guerra o monstruos grandes.



## PERSONAJES

La proporción de puntos permitida para adquirir personajes incluye el valor de sus armas y armadura, incluidas armas mágicas, armadura mágica y otros objetos mágicos. También incluye a cualquier bestia de monta, tanto si es una montura normal como si es un monstruo. Si el personaje entrará en batalla en un carruaje, el valor en puntos del carruaje y de su tripulación tendrá que deducirse del total en puntos que pueden invertirse en personajes.

Recuerda que si eliges un monstruo o un carruaje como montura o vehículo del personaje, deberás consultar la sección de Monstruos o de Máquinas de Guerra de la lista para toda la información de valor en puntos, perfil, tripulación y demás. No dejes que esto te confunda; su valor en puntos debe deducirse de los puntos asignados para personajes y no de los puntos asignados para adquirir monstruos o máquinas de guerra.



Hay dos tipos de personajes Enanos del Caos: los Brujos y los Héroes. Hay tres clases de Héroes: los Paladines, los Héroes y los Comandantes. De estos tres tipos, los Héroes y Comandantes pueden estar equipados con cualquier artículo incluido en la Lista del Equipo, así como monstruos, carruajes y objetos mágicos descritos en la misma lista del ejército. Sin embargo, los Paladines se adquieren para incluirse en unidades determinadas. Los Paladines siempre luchan con las unidades a las que pertenecen y han de estar armados y equipados exactamente de la misma forma que el resto de tropas de la unidad, excepto que pueden tener además un único objeto mágico. El valor en puntos de todo su equipo se indica en la Lista de Equipo de la misma forma que los demás personajes, pero recuerda que no puedes seleccionarlo libremente.

Cualquier personaje puede equiparse con objetos mágicos apropiados elegidos de entre las cartas de objetos mágicos de Warhammer, Warhammer Magia de Batalla, o los publicados en la revista White Dwarf u otro suplemento de Warhammer. El valor en puntos de los objetos mágicos se incluye en las propias cartas, así como su función. El número máximo de objetos mágicos que los personajes pueden portar está restringido entre uno y cuatro, según se indica en la lista del ejército.

Recuerda que algunos objetos mágicos son exclusivos para determinadas razas o tipos de personajes. Los pergaminos mágicos, por ejemplo, sólo pueden emplearse por Hechiceros (denominados Brujos en el caso de los Enanos del Caos). Estas restricciones se indican en las propias cartas. Los Enanos del Caos no pueden usar objetos mágicos que sólo puedan usar los Enanos; la magia de los Enanos normales es completamente opuesta a la de los Enanos del Caos y éstos no pueden hacer uso de ella. Los Enanos del Caos pueden emplear cualquier objeto mágico que pueda ser utilizado por las tropas del Caos, pero no los objetos restringidos a los seguidores de uno de los cuatro dioses del Caos; Khorne, Tzeentch, Slaanesh o Nurgle. Los Enanos del Caos tienen su propio dios del Caos, Hashut, que es completamente distinto y asociado únicamente a los Enanos del Caos.

## REGIMIENTOS

La sección de regimientos de la lista del ejército describe a las tropas que forman el grueso del ejército de los Enanos del Caos. Las tropas se organizan en unidades que deben componerse como mínimo de cinco miniaturas, pero pueden ser más numerosas. El mínimo de cinco miniaturas incluye al oficial del regimiento, y puede incluir un portaestandarte regimental, un músico y un Paladín si se desea.

Se supone que todos los regimientos incluyen a un oficial equipado de la misma forma que sus tropas y con idénticos Atributos. Su valor en puntos es el mismo que el de un guerrero normal y no tendrá que efectuarse ningún cálculo especial en la lista del ejército para determinar su coste.

Los portaestandartes y los músicos se suponen equipados con las mismas armas y equipo que el resto de la unidad y luchan igual que el resto de la unidad. Las pequeñas variaciones en el equipo que lleve la miniatura pueden ignorarse. Los portaestandartes y los músicos cuestan el doble de puntos que un guerrero normal. Ver el reglamento para una descripción completa de estas tropas.

A algunos regimientos se les permite llevar estandartes mágicos. Estos se presentan en el suplemento Warhammer Magia de Batalla y se incluyen como cartas de objetos mágicos. Si se incluye un estandarte mágico, su valor en puntos deberá deducirse del total de puntos para invertir en regimientos.

Se permite que las unidades tengan Paladines, individuos heroicos que se encuentran entre las tropas normales. Los paladines siempre están equipados exactamente de la misma forma que el resto de la unidad, excepto que pueden portar un objeto mágico. El coste en puntos de un Paladín tendrá que deducirse del total de puntos para invertir en personajes del ejército, no de los destinados a la adquisición de regimientos.

## MAQUINAS DE GUERRA

La categoría Máquinas de Guerra incluye a toda la artillería y otras máquinas de guerra empleadas por los Enanos del Caos. Esta sección de la lista de ejército es muy fácil de emplear; lo único que tendrás que hacer es elegir las máquinas de guerra que quieras adquirir hasta alcanzar un máximo del 25% del valor total en puntos del ejército.

## MONSTRUOS

Los Monstruos son bestias capturadas o convencidas para que luchen al lado del ejército. Incluyen monstruos cautivos que se llevan al combate y monstruos que han sido dominados mágicamente con hechizos de obediencia. Los monstruos utilizados como monturas de los personajes NO se incluyen en los puntos destinados a monstruos; su coste se deduce de los puntos destinados a personajes.

## ALIADOS

Los Enanos del Caos pueden incluir una proporción de aliados no superior a un 25% del valor total en puntos del ejército. Los Enanos del Caos pueden contar con dos tipos de aliados: Caos y Orcos y Goblins. Si lo deseas puedes incluir a tropas de una o ambas fuerzas en el ejército.

Para seleccionar a los aliados, consulta la lista de Ejército de Warhammer de la raza en cuestión. Puedes elegir fuerzas de las secciones de Personajes, Unidades y Máquinas de Guerra de las listas de estos ejércitos. En el caso de la lista del Caos, también podrás elegir Demonios. No está permitido elegir monstruos u otros aliados de las listas de los ejércitos aliados.

Al seleccionar a los aliados, puedes ignorar las restricciones normales de selección del ejército. Esto se refiere a la sección del inicio de cada lista que indica la proporción de puntos que

## ENANOS DEL CAOS

pueden invertirse en cada ejército. Por ejemplo, en el caso del ejército de Orcos y Goblins, pueden invertirse de 0 a 50% de los puntos en personajes y 25% o más de los puntos en regimientos. Puesto que se trata de tropas aliadas, estas proporciones podrán ignorarse; puedes invertir tus puntos libremente entre las diversas categorías.

Sin embargo, el resto de restricciones normales relacionadas con el número máximo de unidades de ciertos tipos, con la inclusión de tropas especiales, y demás, deberán respetarse como de costumbre. Por ejemplo, en la lista de Orcos y Goblins indica que debes tener una unidad de Orcos Salvajes para disponer de un personaje Orco Salvaje. No es preciso incluir un general para los aliados, aunque si se desea, puede incluirse. Un General aliado no se considerará como General del ejército y se considerará un personaje subordinado.

*Nota. El párrafo anterior sobre la adquisición de tropas aliadas es aplicable en realidad a todos los ejércitos, incluidos los de los Altos Elfos o el Imperio. Las restricciones normales sobre la selección del ejército siempre se ignorarán cuando se seleccionen tropas de una raza como aliadas, aunque las demás restricciones de orden interno y condiciones seguirán aplicándose.*

*Es de sentido común si lo piensas con calma. Si se emplearán las reglas normales de selección del ejército al seleccionar el contingente de tropas aliadas, los puntos disponibles para invertir en personajes o máquinas de guerra determinadas serían totalmente insuficientes y muy irritantes de usar (por ejemplo, los personajes representarían el 25% del 25% del valor en puntos total del ejército). Por otro lado, sería estúpido permitir a los jugadores incluir, por ejemplo, a Goblins Fanáticos sin que tuvieran que incluirse las unidades normales a la que estos*

*están asociados. Por la misma razón, sería estúpido permitir a un jugador tener dos regimientos de Orcos Grandotes cuando un ejército Orco sólo puede contar con uno. En el caso de Orcos y Goblins, deberá incluirse al menos una unidad de goblinoides antes de poder adquirir un personaje o una máquina de guerra de esa raza (ver el manual Ejércitos Warhammer: Orcos y Goblins).*

## PRESENTACION DE LOS PERFILES

Los perfiles de las tropas se presentan en el formato habitual para las criaturas de Warhammer. El atributo de movimiento (M) no tiene en consideración la reducción de movimiento por armadura que pueda aplicarse. Ver el reglamento de Warhammer para más detalles. Las tiradas de salvación por armadura no se incluyen en los perfiles, ya que pueden variar dependiendo de la armadura con la que se equipen las tropas.

La caballería tiene dos perfiles: uno para el jinete y otro para su montura (por ejemplo, Lobos Gigantes en el caso de los Hobgoblins).

|                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| M = Movimiento                | HA = Habilidad de Armas |
| HP = Habilidad de proyectiles | F = Fuerza              |
| R = Resistencia               | H = Heridas             |
| I = Iniciativa                | A = Ataques             |
| L = Liderazgo                 |                         |



## LIMITACIONES EN LA ELECCION

En general no existen límites adicionales impuestos acerca del número de tropas, regimientos o personajes que pueden adquirirse. Sin embargo, hay algunas limitaciones que se encuentran claramente indicadas en las listas. Por ejemplo, sólo podrás incluir una miniatura de General, por grande que sea tu ejército.

## ARMADURAS

Las tiradas de salvación para las tropas no se indican en su perfil, puesto que pueden variar en algunos casos. Las tiradas de salvación habituales se presentan a continuación:

| Tiradas de Armadura                             | Tiradas de Salvación | Salvación para Caballería |
|---|----------------------|---------------------------|
| Ninguna   | Ninguna              | 6 +                       |
| Escudo o armadura ligera                        | 6 +                  | 5 +                       |
| Escudo y armadura ligera o sólo armadura pesada | 5 +                  | 4 +                       |
| Escudo y armadura pesada                        | 4 +                  | 3 +                       |

## LISTA DE EQUIPO

La siguiente lista indica todas las armas habituales que aparecen en Warhammer. Se ha incluido para que puedas elegir el equipo de las miniaturas de tus personajes sin tener que consultar las listas de ejército incluidas en Warhammer. Se incluye la lista completa como referencia y a propósito comparativo, pero los Enanos del Caos no pueden adquirir la totalidad de objetos que aparecen en ella. Los objetos marcados con un asterisco (\*) no están disponibles para los Enanos del Caos o los Centauros Enanos del Caos; los marcados con dos asteriscos (\*\*) no están disponibles para los Enanos del Caos, los Centauros Enanos del Caos o los Hobboblins.

## VALORES EN PUNTOS DEL EQUIPO

### ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

|   |           |
|---|-----------|
| La primera Espada, Maza, Hacha u otra arma de mano .....            | Sin Costo |
| Una Espada, Hacha, Maza o cualquier arma de mano adicional .....    | 1         |
| Una arma a dos manos, incluyendo espadas y hachas a dos manos ..... | 2         |
| Flagelo .....   | 1         |
| Alabarda .....  | 2         |
| Lanza .....   | 1         |
| Lanza de Caballería para Tropas a Caballo .....                     | 2**       |

### ARMAS DE PROYECTILES

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Arco .....                   | 2*  |
| Arco Corto .....             | 1*  |
| Arco Largo .....             | 3** |
| Ballesta .....               | 3** |
| Ballesta de repetición ..... | 4** |
| Jabalina .....               | 1*  |
| Honda .....                  | 1*  |
| Arma de Fuego .....          | 3   |
| Pistola .....                | 2   |

### ARMADURAS

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Escudo .....                     | 1   |
| Armadura Ligera .....            | 2   |
| Armadura Pesada .....            | 3   |
| Barda para Bestia de Monta ..... | 4** |

## SELECCION DEL EJERCITO

|                           |                |   |
|---------------------------|----------------|---|
| <b>Personajes</b>         | <b>0 - 50%</b> | Hasta la mitad del valor en puntos del ejército puede invertirse en personajes. Esto incluye el coste de los monstruos montados por los personajes.   |
| <b>Regimientos</b>        | <b>25% +</b>   | Como mínimo la cuarta parte del valor en puntos del ejército debe invertirse en regimientos. Esto no incluye el coste de los Paladines, que tendrán que adquirirse con los puntos destinados a personajes.  |
| <b>Máquinas de Guerra</b> | <b>0 - 25%</b> | Hasta una cuarta parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en la adquisición de máquinas de guerra.   |
| <b>Monstruos</b>          | <b>0 - 25%</b> | Hasta una cuarta parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en la adquisición de monstruos. Estos no incluyen a los monstruos que sirvan como monturas de personajes, que tendrán que adquirirse por separado con los puntos destinados a adquirir personajes. |
| <b>Aliados</b>            | <b>0 - 25%</b> | Hasta una cuarta parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en la adquisición de tropas aliadas seleccionadas de entre las siguientes razas: Orcos y Goblins y/o Caos.   |

# LISTA DE EJERCITO DE LOS ENANOS DEL CAOS

## PERSONAJES

Tu ejército de Enanos del Caos puede incluir hasta el 50% de su valor total en puntos en personajes de la siguiente lista. Tu ejército debe incluir siempre como mínimo a un General, pero a parte de esto eres libre de adquirir tantos personajes o tan pocos como quieras.

### 1 GENERAL ENANO DEL CAOS

- COMANDANTE ..... 160 puntos  
 GRAN BRUJO ..... 328 puntos

Tu ejército ha de incluir un General para dirigirlo. En el caso de los Enanos del Caos, el General puede ser un Comandante Militar Enano del Caos o un Gran Brujo. En cualquier caso, representará a un poderoso servidor de los Señores de Zharr-Naggrund, o quizás sea incluso uno de los propios Señores.

| PERFIL     | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| COMANDANTE | 8 | 7  | 6  | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 10 |
| GRAN BRUJO | 8 | 4  | 3  | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 10 |

**EQUIPO:** Arma de mano: hacha, maza, garrote, etc.

**ARMAS Y ARMADURA:** El General puede equiparse con cualquier combinación de armas y armadura permitida a cualquiera de los tipos de tropa de esta lista e incluida en la Lista del Equipo. Ver la Lista de Equipo para su valor en puntos.

**MONTURA:** El General puede tener como montura a un monstruo (ver la Lista de Monstruos para su valor en puntos). La montura normal para un Enano del Caos de gran importancia es o bien un Lammasu, o bien un Gran Tauro.

**OBJETOS MAGICOS:** Si el General es un Comandante, podrá portar hasta tres objetos mágicos. Si es un Gran Brujo, podrá portar hasta cuatro objetos mágicos. Los objetos mágicos se eligen a partir de las cartas apropiadas según lo descrito en Warhammer Magia de Batalla.

### 0-1 ESTANDARTE DE BATALLA

- ENANO DEL CAOS ..... 98 puntos  
 CENTAURO ENANO ..... 156 puntos

Si lo deseas, tu ejército puede incluir un estandarte de batalla junto con su portaestandarte. El portaestandarte puede ser tanto un Enano del Caos como un Centauro Enano del Caos.

| PERFIL         | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| ENANO DEL CAOS | 8  | 5  | 4  | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 9 |
| CENTAURO ENANO | 20 | 5  | 4  | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 9 |

**EQUIPO:** Arma de mano: hacha, maza, garrote, etc., y estandarte de batalla.

**ARMAS Y ARMADURA:** El Portaestandarte de Batalla puede equiparse con cualquier combinación de armas y armadura permitida a cualquiera de los tipos de tropa de esta lista e incluida en la Lista del Equipo. Ver la Lista de Equipo para su valor en puntos.

**MONTURA:** El Portaestandarte de Batalla puede tener como montura a un monstruo (ver la Lista de Monstruos para su valor en puntos). La montura normal para un Enano del Caos de gran importancia es o bien un Lammasu, o bien un Gran Tauro.

**OBJETOS MAGICOS:** El Portaestandarte de Batalla es un Paladín y por tanto puede portar un objeto mágico tal y como se describe en Warhammer Magia de Batalla. Este puede ser un estandarte mágico, convirtiendo el estandarte del ejército en un estandarte de batalla mágico.

### 0-1 COMANDANTE CENTAURO ENANO DEL CAOS

..... 368 puntos

Tu ejército puede incluir un Comandante Centauro Enano, el más poderoso de toda la poderosa raza de los Centauros Enanos del Caos y el más leal de todos los capitanes de los Señores de Zharr-Naggrund.

| PERFIL                    | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|---------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| COMANDANTE CENTAURO ENANO | 20 | 7  | 6  | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | 10 |

**EQUIPO:** Arma de mano: hacha, maza, garrote, etc.

**ARMAS Y ARMADURA:** El Comandante Centauro Enano puede equiparse con cualquier combinación de armas y armadura permitida a cualquiera de los tipos de tropa de esta lista e incluida en la Lista del Equipo. Ver la Lista de Equipo para su valor en puntos.

**OBJETOS MAGICOS:** Como personaje Comandante, el Comandante Centauro Enano del Caos puede portar hasta tres objetos mágicos. Los objetos mágicos se eligen a partir de las cartas apropiadas según lo descrito en Warhammer Magia de Batalla.

### HEROES

- ENANO DEL CAOS ..... 104 puntos  
 CENTAURO ENANO ..... 232 puntos  
 HOBGOBLIN ..... 59 puntos

El ejército puede incluir tantos Héroes como desees dentro de las limitaciones normales de puntos disponibles. Los Héroes Hobgoblins sólo pueden incluirse si en el ejército hay al menos un regimiento de Hobgoblins; si vuestro ejército no contiene ninguna unidad de Hobgoblins, no podrá incluirse ningún Héroe Hobgoblin. Los Héroes representan a grandes capitanes entre los Enanos del Caos, los más leales y poderosos de todos los servidores de los Grandes Brujos que constituyen los Señores de Zharr-Naggrund. En el caso de los Héroes Hobgoblin, estos representan a líderes tribales de entre los de su traicionera estirpe, individuos cuya astucia e instinto de supervivencia hace que sobresalgan de la masa de esta servil raza.

| PERFIL         | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| ENANO DEL CAOS | 8  | 6  | 5  | 4 | 5 | 2 | 4 | 3 | 10 |
| CENTAURO ENANO | 20 | 6  | 5  | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 10 |
| HOBGOBLIN      | 10 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 7  |
| LOBO GIGANTE   | 22 | 4  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3  |

**EQUIPO:** Arma de mano: hacha, maza, garrote, etc.

**ARMAS Y ARMADURA:** Cualquier Héroe puede equiparse con cualquier combinación de armas y armadura permitida a cualquiera de los tipos de tropa de esta lista e incluida en la Lista del Equipo. Ver la Lista de Equipo para su valor en puntos.

**MONTURA:** Cualquier Héroe Enano del Caos puede tener como montura a un monstruo (ver la Lista de Monstruos para su valor en puntos). Cualquier Héroe Hobgoblin tener como montura a un Lobo Gigante (+4 puntos).

**OBJETOS MAGICOS:** Cualquier Héroe puede portar hasta dos objetos mágicos a elegir de entre las cartas apropiadas de Warhammer Magia de Batalla. Ver Warhammer Magia de Batalla para los detalles.



## PALADINES

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| ENANO DEL CAOS          | 48 puntos  |
| CENTAURO ENANO DEL CAOS | 106 puntos |
| HOBGOBLIN               | 27 puntos  |
| ORCO                    | 33 puntos  |
| ORCO NEGRO              | 42 puntos  |
| GOBLIN                  | 15 puntos  |

Cualquier unidad puede incluir a un Paladín armado y equipado de la misma forma que el resto de la unidad. Consulta la Lista de Equipo para los detalles acerca del valor en puntos. Los Paladines representan a individuos especialmente fuertes o hábiles, literalmente los mejores guerreros de la unidad. Un Paladín puede ser el oficial de la unidad, pero no es preciso que lo sea, y muchos jugadores así lo prefieren, teniendo diferentes miniaturas para el Paladín y el Oficial.

| PERFIL         | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| ENANO DEL CAOS | 8  | 5  | 4  | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 9 |
| CENTAURO ENANO | 20 | 5  | 4  | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 9 |
| HOBGOBLIN      | 10 | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 6 |
| ORCO           | 10 | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 7 |
| ORCO NEGRO     | 10 | 5  | 4  | 5 | 4 | 1 | 3 | 2 | 8 |
| GOBLIN         | 10 | 3  | 4  | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 5 |

**EQUIPO:** Un Paladín siempre está armado y equipado de la misma forma que el resto de los guerreros de su unidad. Consulta la Lista de Equipo para el valor en puntos.

**OBJETOS MAGICOS:** Un Paladín puede portar un objeto mágico a elegir de entre las cartas de objetos mágicos adecuadas. Consulta Warhammer Magia de Batalla para los detalles.

## BRUJOS ENANOS DEL CAOS

|                   |            |
|-------------------|------------|
| BRUJO             | 59 puntos  |
| PALADIN BRUJO     | 121 puntos |
| MAESTRO DE BRUJOS | 219 puntos |
| GRAN BRUJO        | 328 puntos |

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de Brujos Enanos del Caos, dentro del límite de los puntos disponibles. Los Brujos Enanos del Caos son importantes miembros de su raza; ellos son los que organizan y gobiernan a los Enanos del Caos. Los más poderosos de todos son los Señores de Zharr-Naggrund, que se reúnen en el Templo de Hashut para tramar sus planes de conquista.

| PERFIL            | 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 DE BRUJOS | 8 | 4  | 3  | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 9  |
| GRAN BRUJO        | 8 | 4  | 3  | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 10 |

**EQUIPO:** Arma de mano: hacha, maza, garrote, etc.

**ARMAS Y ARMADURA:** Cualquier Brujo puede equiparse con cualquier combinación de armas y armadura permitida a cualquiera de los tipos de tropa de esta lista e incluida en la Lista del Equipo. Ver la Lista de Equipo para su valor en puntos.

**MONTURA:** Cualquier Hechicero Enano del Caos puede tener como montura a un monstruo (ver la Lista de Monstruos para su valor en puntos). Las monturas predilectas de los Brujos Enanos del Caos son el Lammasu y el Gran Tauro.

**OBJETOS MAGICOS:** Cualquier brujo puede portar diversos objetos mágicos a elegir de entre las cartas de objetos mágicos, según lo descrito en Warhammer Magia de Batalla. Un Brujo puede portar un objeto, un Paladín Brujo dos objetos, un Maestro de Brujos tres objetos y un Gran Brujo cuatro objetos.



# REGIMIENTOS

El ejército de los Enanos del Caos está formado por un sólido núcleo de guerreros Enanos del Caos: son guerreros implacables y crueles, que están muy seguros de su superioridad sobre las razas inferiores del mundo. Tu ejército debe incluir al menos el 25% de su valor en puntos en unidades elegidas de la siguiente lista, aunque puede incluir más si así lo deseas. Recuerda que el ejército debe incluir al menos un regimiento de Guerreros Enanos del Caos, pero por lo demás puedes elegir libremente de entre las unidades indicadas.

## 1+ REGIMIENTOS DE GUERREROS ENANOS DEL CAOS .... 14 puntos por miniatura

Tu ejército debe incluir al menos un regimiento de Guerreros Enanos del Caos, aunque puede incluir más si así lo deseas. Estos componen la espina dorsal del ejército: son tenaces, arrogantes y decididos; tratan a todos los enemigos con desprecio y son completamente leales a sus malignos Señores de Zharr-Naggrund.

**PERFIL** M HA HP F R H I A L

ENANO DEL CAOS 8 4 3 3 4 1 2 1 9

**EQUIPO:** Los Enanos del Caos están equipados con una armadura pesada de placas metálicas y escudos. Utilizan armas de mano y enormes hachas a dos manos de filos extremadamente afilados.

**TIRADA DE SALVACION:** 4+.

**OPCIONES:** Una unidad de Enanos del Caos puede portar un estandarte mágico. Este puede elegirse de entre las cartas de magia apropiadas, invirtiendo el coste indicado en la misma tarjeta. Consulta Warhammer Magia de Batalla para los detalles.

## REGIMIENTO DE ENANOS DEL CAOS CON TRABUCOS ..... 14 puntos por miniatura

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de unidades de Enanos del Caos armados con trabucos. Los trabucos son un arma inusual y mortífera, de corto alcance pero de efectos devastadores, especialmente contra objetivos sin armadura y que se encuentren muy juntos entre sí.

**PERFIL** M HA HP F R H I A L

ENANO DEL CAOS 8 4 3 3 4 1 2 1 9

**EQUIPO:** Los Enanos del Caos están equipados con una armadura pesada de placas metálicas. Están armados con trabucos y armas de mano.

**TIRADA DE SALVACION:** 5+.

**OPCIONES:** Cualquier unidad de Enanos del Caos con trabucos puede equiparse con escudos invirtiendo un coste adicional de +1 punto por miniatura.

## REGIMIENTO CENTAUROS ENANOS DEL CAOS ..... 41 puntos por miniatura

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de regimientos de Centauros Enanos. Los Centauros Enanos son unas criaturas arrogantes y crueles, totalmente consagradas a los Señores de Zharr-Naggrund y a su horripilante deidad Hashut, el Padre de la Oscuridad.

**PERFIL** M HA HP F R H I A L

CENTAURO ENANO 20 4 3 4 4 2 3 2 9

**EQUIPO:** Los Centauros Enanos están equipados con armaduras ligeras y escudos. Están armados con enormes hachas a dos manos, de filos extremadamente afilados.

**TIRADA DE SALVACION:** 5+.

**OPCIONES:** Una unidad de Centauros Enanos del Caos puede llevar un estandarte mágico. Este puede elegirse de entre las cartas de magia apropiadas, invirtiendo el coste indicado en la misma tarjeta. Consulta Warhammer Magia de Batalla para los detalles.

## REGIMIENTO DE GUERREROS HOBGOBLIN ..... 5 puntos por miniatura

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de regimientos de Guerreros Hobgoblin. Los Hobgoblins son criaturas furtivas y rastroseras que dependen de la protección de los Enanos del Caos para evitar que los demás goblinoides les aniquilen. Aunque cobardes, son más grandes y decididos que los Goblins normales. Los Hobgoblins son también guerreros astutos y maliciosos; en grandes cantidades, son oponentes peligrosos.

**PERFIL** M HA HP F R H I A L

HOBGOBLIN 10 3 3 3 3 1 2 1 6

**EQUIPO:** Los Guerreros Hobgoblin están equipados con armas de mano y escudos.

**TIRADA DE SALVACION:** 6+.

**OPCIONES:** Cualquier regimiento de Hobgoblins puede equiparse con armadura ligera al coste de +1 punto por miniatura.



**REGIMIENTO DE ARQUEROS****HOBGOBLIN** ..... 5,5 puntos por miniatura

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de regimientos de Hobgoblins armados con arcos. Los Hobgoblins prefieren el arco, ya que les permite atacar a sus enemigos a distancia.

| PERFIL    | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| HOBGOBLIN | 10 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 6 |

**EQUIPO:** Los arqueros Hobgoblin están equipados con armas de mano y arcos.

**TIRADA DE SALVACION:** Ninguna.

**OPCIONES:** Cualquier unidad de arqueros Hobgoblin puede equiparse con armaduras ligeras (+1 punto por miniatura) y/o escudos (+0.5 puntos por miniatura).

**REGIMIENTO DE JINETES DE LOBOS****HOBGOBLIN** ..... 14 puntos por miniatura

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de unidades de Jinetes de Lobos Hobgoblin.

| PERFIL       | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| HOBGOBLIN    | 10 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 6 |
| LOBO GIGANTE | 22 | 4  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 |

**EQUIPO:** Los Jinetes de Lobos Hobgoblins están equipados con escudos y armas de mano.

**TIRADA DE SALVACION:** 5+.

**OPCIONES:** Cualquier unidad de Jinetes de Lobos Hobgoblin puede equiparse con armaduras ligeras (+2 puntos por miniatura) y/o armarse con arcos cortos (+1 punto por miniatura).

**REGLAS ESPECIALES:** Los Jinetes de Lobos Hobgoblin pueden *hostigar* según lo descrito en las reglas de hostigadores del reglamento de Warhammer.

**0-1 REGIMIENTO DE****ORCOS NEGROS** ..... 9 puntos por miniatura

Los Orcos Negros fueron creados por los Enanos del Caos en un intento de mejorar la raza de los Orcos y producir una raza de guerreros esclavos. El experimento falló y los Orcos Negros se rebelaron, casi destruyendo a los Enanos del Caos y a la Torre de Zharr-Naggrund en el proceso. Sólo la traición de los Hobgoblins detuvo a los Orcos Negros, y desde entonces los Enanos del Caos han preferido confiar en los rastros pero más fáciles de dominar Hobgoblins antes que en los poderosos pero independientes Orcos Negros. No todos los Orcos Negros fueron exterminados, y unos pocos permanecieron al servicio de los Señores de Zharr-Naggrund, aunque no se les permite penetrar en la ciudad.

| PERFIL     | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| ORCO NEGRO | 10 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 8 |

**EQUIPO:** Los Orcos Negros están equipados con armaduras ligeras y armas de mano.

**TIRADA DE SALVACION:** 6+.

**OPCIONES:** La unidad de Orcos Negros puede equiparse con una de las siguientes armas: armas a dos manos (+2 puntos por miniatura), alabardas (+2 puntos por miniatura), lanzas (+1 punto por miniatura) o un arma de mano adicional (+1 punto por miniatura). La unidad de Orcos Negros puede equiparse con escudos (+1 punto por miniatura).

**REGIMIENTO DE ORCOS****ORCO** ..... 5,5 puntos por miniatura

Los Enanos del Caos mantienen a muchas tribus de Orcos y Goblins esclavizadas en sus oscuras minas y talleres. Algunas de las tribus viven en las Montañas de los Lamentos, vigilando los pasos de montaña para sus amos, los Enanos del Caos. Aunque estas tribus son rebeldes, los Enanos del Caos emplean a los Hobgoblins para mantenerlas a raya.

| PERFIL | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| ORCO   | 10 | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7 |

**EQUIPO:** Los Orcos están equipados con armas de mano.

**TIRADA DE SALVACION:** Ninguna.

**OPCIONES:** Cualquier unidad de Orcos puede estar equipada con armaduras ligeras (+2 puntos por miniatura) y/o escudos (+1 punto por miniatura). Cualquier unidad puede equiparse con una de las siguientes armas: armas a dos manos (+2 puntos por miniatura), alabardas (+2 puntos por miniatura), lanzas (+1 punto por miniatura), un arma de mano adicional (+1 punto por miniatura), o arcos (+2 puntos por miniatura).

**GOBLINS** ..... 2,5 puntos por miniatura.

Miles de Goblins trabajan en las minas de la llanura de Zharrduk y por todo el gran Imperio de los Enanos del Caos. Son guerreros muy mediocres, pero sus vidas importan tan poco que los Enanos del Caos los usan a millares en el campo de batalla, lanzándolos contra el enemigo simplemente para desgastarlo y detener su ataque.

| PERFIL | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| GOBLIN | 10 | 2  | 3  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 5 |

**EQUIPO:** Los Goblins están equipados con armas de mano.

**TIRADA DE SALVACION:** Ninguna.

**OPCIONES:** Cualquier unidad de Goblins puede equiparse con escudos (+0.5 puntos por miniatura) y/o armaduras ligeras (+1 punto por miniatura). Cualquier unidad puede equiparse con una de las siguientes armas: armas a dos manos (+1 punto por miniatura), alabardas (+1 punto por miniatura), lanzas (+0.5 puntos por miniatura), o arcos cortos (+0.5 puntos por miniatura).

# MAQUINAS DE GUERRA

Los Enanos del Caos son grandes artificieros y brujos, y sus máquinas de guerra son grandes y mortíferas. Tu ejército puede invertir hasta el 25% de su valor en puntos en máquinas de guerra de la siguiente lista.

## CAÑÓN ESTREMECEDOR ..... 140 puntos por cañón

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de Cañones Estremecedores. Cada uno tiene una tripulación de tres Enanos del Caos para hacer funcionar el arma y defenderla si es necesario.

| PERFIL         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| CAÑÓN          | - | -  | -  | - | 7 | 3 | - | - | - |
| ENANO DEL CAOS | 8 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |

|                    | Distancia de Disparo Máxima | Fuerza | Heridas | Tirada de Salvación |
|--------------------|-----------------------------|--------|---------|---------------------|
| CAÑÓN ESTREMECEDOR | 30-120 cm                   | 7      | 1D3     | -4                  |

### CAÑÓN

ESTREMECEDOR 30-120 cm 7 1D3 -4

EQUIPO: La tripulación está equipada con armas de mano.

TIRADA DE SALVACION: 5+.



## LANZACOHETES DE MUERTE ..... 75 puntos cada uno

Tu ejército puede incluir cualquier cantidad de Lanzacohetes de Muerte. Cada uno tiene una tripulación de dos Enanos del Caos que manejan el arma.

| PERFIL         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| LANZACOHETES   | - | -  | -  | - | 7 | 3 | - | - | - |
| ENANO DEL CAOS | 8 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |

|              | Distancia de Disparo Máxima | Fuerza | Heridas | Tirada de Salvación |
|--------------|-----------------------------|--------|---------|---------------------|
| LANZACOHETES | 120 cm                      | 5      | 1D3     | -2                  |

EQUIPO: La tripulación está equipada con armas de mano.

TIRADA DE SALVACION: 5+.



# MONSTRUOS

Hasta la cuarta parte del valor total en puntos del ejército puede invertirse en monstruos. Estos puntos no incluyen el coste de los monstruos empleados como monturas por personajes, los cuales deben proceder de los puntos destinados a personajes.

## ARAÑA GIGANTESCA ..... 50 puntos

| PERFIL           | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| ARAÑA GIGANTESCA | 12 | 3  | 0  | 5 | 4 | 4 | 1 | 2 | 7 |

## BASILISCO ..... 150 puntos

| PERFIL    | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| BASILISCO | 10 | 3  | 0  | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 6 |



## DRAGONES

DRAGON ..... 450 puntos

GRAN DRAGON ..... 600 puntos

DRAGON EMPERADOR ..... 750 puntos

| PERFIL           | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| DRAGON           | 15 | 6  | 0  | 6 | 6 | 7 | 8 | 7 | 7 |
| GRAN DRAGON      | 15 | 7  | 0  | 7 | 7 | 8 | 7 | 8 | 8 |
| DRAGON EMPERADOR | 15 | 8  | 0  | 8 | 8 | 9 | 6 | 9 | 9 |

## ENJAMBRE ..... 100 puntos

| PERFIL          | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|-----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| RATAS           | 15 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |
| SAPOS           | 10 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |
| LAGARTOS        | 10 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |
| MURCIÉLAGOS     | 20 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |
| SERPIENTES      | 7  | 3  | 0  | 4 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |
| INSECTOS/ARAÑAS | 10 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |
| ESCORPIONES     | 10 | 3  | 0  | 4 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |

## ESCORPION GIGANTE ..... 50 puntos

| PERFIL            | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| ESCORPION GIGANTE | 12 | 3  | 0  | 5 | 4 | 4 | 1 | 2 | 7 |

## GRAN TAURO ..... 225 puntos

| PERFIL     | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| GRAN TAURO | 15 | 6  | 0  | 6 | 6 | 5 | 7 | 4 | 8 |

## GRIFO ..... 150 puntos

| PERFIL | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| GRIFO  | 15 | 5  | 0  | 6 | 5 | 5 | 7 | 4 | 8 |

## HIDRA ..... 225 puntos

| PERFIL | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| HIDRA  | 15 | 3  | 0  | 5 | 6 | 7 | 3 | 5 | 6 |

## HIPOGRIFO ..... 145 puntos

| PERFIL    | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| HIPOGRIFO | 20 | 5  | 0  | 6 | 5 | 5 | 6 | 3 | 8 |

## LAMMASU ..... 200 puntos

| PERFIL  | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| LAMMASU | 15 | 6  | 0  | 6 | 7 | 5 | 6 | 3 | 8 |

## MANTICORA ..... 200 puntos

| PERFIL    | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| MANTICORA | 15 | 6  | 0  | 7 | 7 | 5 | 4 | 4 | 8 |

## QUIMERA ..... 250 puntos

| PERFIL  | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| QUIMERA | 15 | 4  | 0  | 7 | 6 | 6 | 4 | 6 | 8 |

## SERPIENTE ALADA ..... 180 puntos

| PERFIL          | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| SERPIENTE ALADA | 15 | 5  | 0  | 5 | 6 | 4 | 4 | 3 | 5 |

## CAÑÓN ESTREMECEDOR DE LOS ENANOS DEL CAOS

El Cañón Estremecedor es una formidable arma de destrucción y una de las armas más mortíferas del arsenal de los Enanos del Caos. Dispara pesados proyectiles cargados de potentes explosivos. Tras el choque contra el suelo, el proyectil se entierra profundamente y explota, provocando devastadoras ondas de choque. Además de destruir el objetivo, las ondas de choque son tan potentes que pueden derribar a las miniaturas próximas. Las tropas próximas al área de impacto quedan demasiado aturdidas por el impacto para poder luchar, o incluso para poder moverse. Todo lo que pueden hacer es permanecer en el suelo, confusas y aturdidas hasta que recuperan la orientación.

Los disparos del Cañón Estremecedor se resuelven de la misma forma que los disparos de los lanzadores de rocas. Deberá emplearse la plantilla normal de proyectiles con un agujero en el centro, el dado de artillería, y el dado de dispersión.

Pivota primero el cañón de forma que quede encarado hacia donde desees disparar. A continuación declara a qué distancia desees disparar el proyectil del Cañón Estremecedor. Como en el caso de los lanzadores de rocas, esto debe hacerse sin medir la distancia, calculando la distancia lo más precisamente que se pueda a simple vista. La distancia debe estar comprendida entre 30 y 120 cm (no puede dispararse a menos de 30 cm, ya que el cañón sólo puede bajarse hasta cierto punto). Después de indicar la distancia, coloca la plantilla directamente sobre el punto correspondiente.

Para calcular donde cae realmente el proyectil, tira los dados de dispersión y artillería. Si dado de dispersión indica un resultado de Punto de Mira, el proyectil habrá caído sobre el lugar deseado. Si se obtiene una flecha, el proyectil se desviará en la dirección indicada.

Si el dado de artillería obtiene un resultado de símbolo de admiración ("!") alguna cosa ha funcionado mal: tira 1D6 y consulta la Tabla de Problemas del Cañón Estremecedor que se presenta más adelante. Un problema siempre cancela el disparo, sin tener en cuenta el resultado del dado de dispersión. Si el dado de artillería indica un número, ésta será la distancia en pulgadas (ver el reglamento de Warhammer, página 75) que el proyectil se desviará del objetivo en la dirección de la flecha del dado de dispersión. Mueve la plantilla la distancia indicada en la dirección de la flecha. Si el resultado del dado de dispersión ha sido un símbolo de punto de mira, el número se ignora: un número simplemente indica que el disparo se ha efectuado sin problemas.

### TABLA DE PROBLEMAS DEL CAÑÓN ESTREMECEDOR

| 1D6 | Efecto   |
|-----|--|
| 1-2 | ¡Boom! El proyectil explota mientras está siendo cargado. El cañón resulta destruido y la tripulación muerta. Cualquier miniatura en un radio de 5D6 cm resulta lanzada al suelo según lo descrito en <i>Temblor de Tierra</i> .               |
| 3-4 | La mecha se apaga y el cañón no puede disparar. Tendrá que invertirse un turno completo en reemplazar el proyectil y preparar de nuevo el cañón para disparar, por lo que no solo no podrás disparar en este turno sino tampoco en el próximo. |
| 5-6 | El proyectil explota en el aire a medio camino del objetivo, sin causar daño alguno. El disparo del Cañón Estremecedor no tiene ningún efecto en absoluto en este turno.   |

### HERIDAS

Cuando ya se ha determinado donde cae definitivamente el proyectil, deberán resolverse las heridas causadas. Cualquier miniatura que se encuentre directamente bajo el agujero de la plantilla resultará impactada automáticamente. Recuerda que sólo una miniatura puede estar dentro del agujero, y que en caso de duda, es la miniatura que se encuentre justo en el centro de la plantilla la que resulta alcanzada. Las miniaturas cuyas peanas se encuentren bajo la plantilla serán impactadas con un resultado de 4+ en una tirada de 1D6. Como en el caso de los lanzadores de rocas, esto es cuestión de juicio y sentido común. Una regla habitual es considerar que una miniatura es un objetivo potencial si al menos la mitad de su peana se encuentra bajo la plantilla, mientras que las miniaturas cuyas peanas sólo sean rozadas o levemente tocadas por la plantilla se ignorarán.

Cuando se ha determinado que miniaturas han sido impactadas, por el proyectil explosivo, determina las heridas de la forma habitual. Tira una vez por cada objetivo impactado para determinar si ha sido herido, teniendo en cuenta la Fuerza 7 del proyectil. Un impacto del Cañón Estremecedor causa 1D3 heridas, pero como muchas criaturas sólo aguantan una herida, con frecuencia no será necesario efectuar esta tirada. Esta habilidad de causar varias heridas a la vez a un objetivo grande hace que este cañón sea extremadamente útil contra los monstruos grandes.

| Distancia Máxima de Disparo | Fuerza | Heridas | Tirada de Salvación |
|-----------------------------|--------|---------|---------------------|
| 30-120 cm                   | 7      | 1D3     | -4                  |

El Cañón Estremecedor es enorme y extremadamente sólido. Por causa de esto tiene una gran Resistencia y es difícil causarle daños.

| Movimiento | Resistencia | Heridas |
|------------|-------------|---------|
| 8 cm       | 7           | 3       |

El Cañón Estremecedor puede ser movido por su tripulación de Enanos del Caos a razón de 8 cm por turno mientras su tripulación esté al completo. La pérdida de miembros de la tripulación reduce proporcionalmente el movimiento. El Cañón Estremecedor no puede moverse y disparar el mismo turno, salvo para pivotar sobre sí mismo para apuntar a su objetivo.

Si la tripulación sufre bajas, la cadena de disparo del Cañón Estremecedor puede verse afectada. Si muere un miembro de la tripulación, el cañón podrá seguir disparando normalmente. Si mueren dos miembros de la tripulación, el miembro de la tripulación sobreviviente podrá disparar, pero tendrá que invertir todo un turno para recargar el cañón tras cada disparo, por lo que tan sólo podrá disparar una vez cada dos turnos. Esto es adicional a cualquier penalización impuesta por un problema de disparo. Si muere toda la tripulación, el arma quedará inservible y no podrá disparar.

### ¡TEMBLOR DE TIERRA!

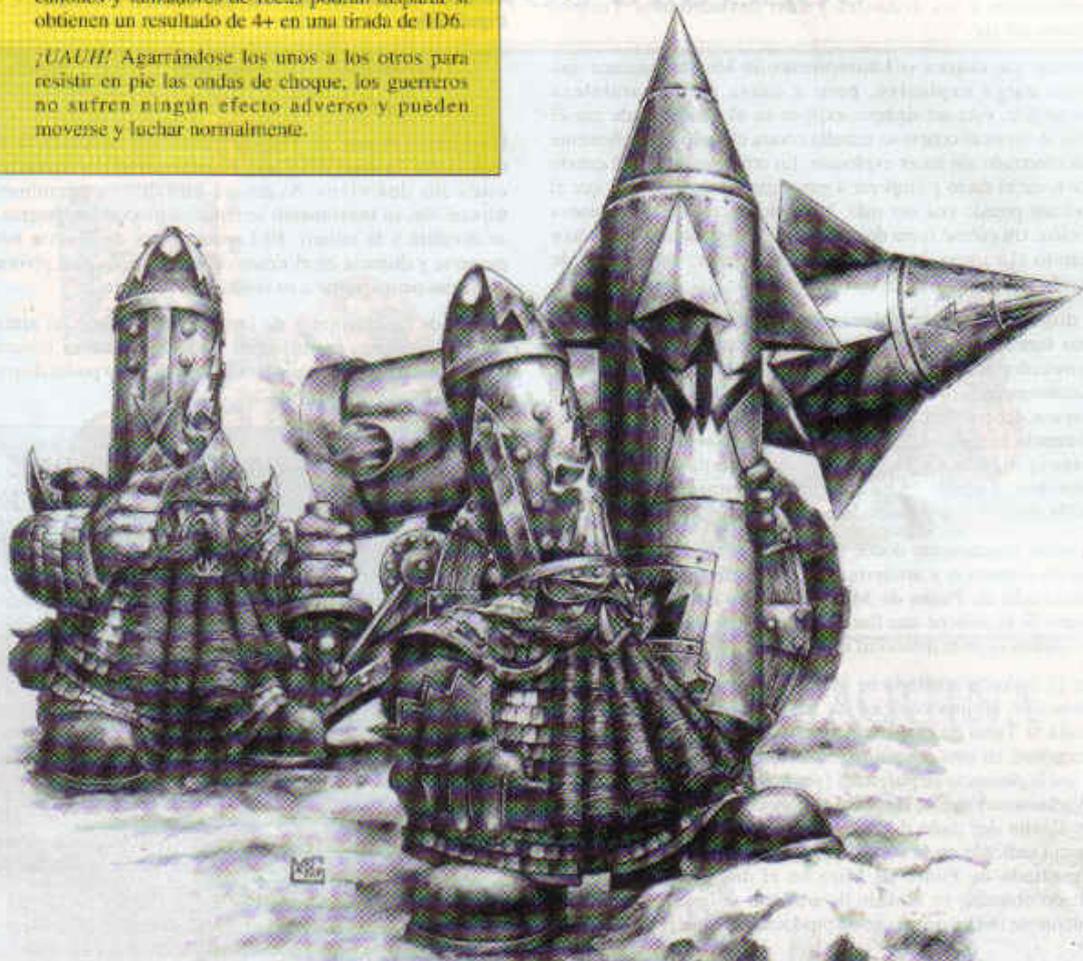
Además de los daños causados, el proyectil del Cañón Estremecedor provoca, literalmente, un salvaje temblor de tierra, haciendo que los guerreros caigan al suelo y suelten las armas. El área afectada por el proyectil del Cañón Estremecedor se establece tirando 5D6. El resultado indica el radio del área de efecto medido en centímetros, a partir del punto de impacto.

Cualquier miniatura que se encuentre dentro del área de efecto del Cañón Estremecedor caerá al suelo y quedará temporalmente desorientada por la explosión. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla. El resultado deberá aplicarse a todas las tropas que se encuentren en el área.

- |     |   |
|-----|---|
| 1   | <b>¡TERREMOTO!</b> Los guerreros caen al suelo y no pueden moverse, disparar, luchar ni hacer nada durante su siguiente turno.  |
| 2-5 | <b>¡TEMBLOR!</b> Aunque muy sacudidos por el temblor de tierra, los guerreros se mantienen en pie. En el siguiente turno de movimiento, las tropas se moverán sólo la mitad y no podrán disparar. Podrán luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo. Las máquinas de guerra, como cañones y lanzadores de rocas podrán disparar si obtienen un resultado de 4+ en una tirada de 1D6. |
| 6   | <b>¡UAUUH!</b> Agarrándose los unos a los otros para resistir en pie las ondas de choque, los guerreros no sufren ningún efecto adverso y pueden moverse y luchar normalmente.  |

Las ondas de choque afectan a las miniaturas de ambos bandos. Es posible que algunos miembros de una unidad queden afectados mientras que otros no. En este caso, se considerará que toda la unidad que sufre las penalizaciones al movimiento, pero sólo las miniaturas dentro del área de efecto del Cañón Estremecedor sufrirán las restricciones para disparar o combatir. Esto puede implicar que algunas miniaturas puedan disparar o luchar mientras otras de la misma unidad sean incapaces de hacerlo.

Si la unidad resulta desmoralizada mientras algunos de sus integrantes están sufriendo los efectos de *¡Terremoto!* o *¡Temblo!*, las miniaturas con penalización a su movimiento resultarán automáticamente eliminadas, mientras que el resto de la unidad podrá huir normalmente. Si una unidad intenta perseguir mientras algunos de sus miembros sufren los efectos de un resultado de *¡Terremoto!* o *¡Temblo!*, la persecución se resolverá normalmente y las penalizaciones al movimiento, disparo o combate dejarán de aplicarse inmediatamente.



## LANZACOHETES DE MUERTE DE LOS ENANOS DEL CAOS

El Lanzacohetes de Muerte es una diabólica invención de los Brujos Enanos del Caos. Se compone de un cohete tubular propulsado por un propelente químico sintetizado a partir de las abundantes materias primas de la Llanura de Zharrduk. El propelente químico es altamente inestable y extremadamente

tóxico, y los esclavos que trabajan en las factorías de cohetes de Zharrduk raramente duran mucho. Los vapores venenosos y los mortales productos químicos inevitablemente matan a aquellos que no son lo suficientemente afortunados para morir en una de las explosiones que tienen lugar regularmente.

## ENANOS DEL CAOS

Aunque los Enanos del Caos han construido y lanzado algunos cohetes extremadamente grandes, los mayores éxitos los han logrado con la pequeña arma de combate conocida como Lanzacohetes de Muerte. El proyectil disparado por esta arma mide aproximadamente dos metros de largo y está completamente cargado de propelente. Contiene una pequeña carga explosiva en su punta y su vuelo se estabiliza con alerones traseros.

Pese a lo ambicioso de los experimentos de los Enanos del Caos, sus cohetes no han demostrado ser demasiado fiables. Un cohete especialmente grande, tan grande como una torre y que se conoce por Martillo de Hashut, se desvió desastrosamente de rumbo y casi alcanzó a Zhar-Naggrund, aunque finalmente cayó sobre un campamento Goblin, creando un cráter en medio de la Llanura de Zharrduk de cientos de metros de diámetro. Afortunadamente, aunque en esta ocasión no se produjeron daños graves, con la excepción de los sufridos por los Goblins, los Brujos Enanos del Caos decidieron sabiamente que era mejor relegar sus experimentos a los distantes y casi deshabitados Yermos Aullantes del sur.

El cohete que dispara el Lanzacohetes de Muerte contiene una potente carga explosiva, pero a causa de su naturaleza impredecible, ésta no siempre explota en el punto donde cae el cohete. A veces el cohete se estrella contra el suelo y simplemente queda enterrado sin hacer explosión. En otras ocasiones, el cohete puede tocar el suelo y empezar a girar frenéticamente antes que el propelente prenda una vez más, lanzando el cohete en una nueva dirección. Un cohete fuera de control puede por tanto ir saltando y cruzando el campo de batalla aleatoriamente, cambiando de dirección varias veces antes de estallar.

Los disparos del Lanzacohetes de Muerte se resuelven de la misma forma que los de un lanzador de rocas o los del Cañón Estremecedor anteriormente descritos. Primero deberá pivotarse el lanzacohetes de forma que apunte hacia donde se desee disparar, y después deberá declararse la distancia del disparo, calculando la distancia lo más cuidadosamente posible a simple vista. La distancia máxima a la que se puede disparar es de 120 centímetros. Cuando se ha indicado la distancia se coloca la plantilla sobre el punto indicado.

Para saber exactamente donde cae el cohete se deben lanzar los dados de dispersión y artillería. Si en el de dispersión se obtiene un resultado de Punto de Mira, el cohete caerá en el punto deseado. Si se obtiene una flecha, el cohete se desviará y caerá a cierta distancia en la dirección indicada.

Si en el dado de artillería se obtiene un resultado de signo de admiración, alguna cosa no ha funcionado bien; tira 1D6 y consulta la Tabla de Problemas del Lanzacohetes de Muerte que se encuentra en esta misma página. Si obtienes un número, este indicará la distancia en *pulgadas* (ver la página 75 del reglamento de Warhammer) que se desviará el cohete siguiendo la dirección de la flecha del dado de dispersión. Desplaza la plantilla la distancia indicada en la dirección de la flecha. Si se ha obtenido un resultado de Punto de Mira en el dado de artillería, el resultado obtenido en el dado de artillería se ignora (un número simplemente indica que no se ha producido ningún problema).

## HERIDAS

El cohete sólo causará heridas cuando explote; no causará daño alguno si simplemente golpea contra el suelo y sale lanzado de nuevo en otra dirección. Cuando se haya determinado donde explota el cohete, las heridas causadas se determinarán normalmente. Cualquier miniatura que se encuentre justo debajo del agujero de la plantilla será impactada automáticamente. Recuerda que tan sólo una miniatura puede estar bajo el agujero, y que en caso de duda, será la miniatura que se encuentre justo en el centro de la plantilla la que resulta alcanzada. Al igual que en el caso del lanzador de rocas y del Cañón Estremecedor, las miniaturas cuyas peanas estén bajo la plantilla serán impactadas con un resultado de 4+ en una tirada de 1D6.

Cuando se haya determinado que miniaturas han sido impactadas por la explosión, determina las heridas de la forma habitual. Tira una vez por cada objetivo impactado para determinar si ha sido herido, teniendo en cuenta la Fuerza 5 del proyectil. Un impacto del Lanzacohetes de Muerte causa 1D3 heridas, pero como muchas criaturas sólo aguantan una herida, con frecuencia no será necesario efectuar esta tirada.

| Distancia Máxima de Disparo | Fuerza | Heridas | Tirada de Salvación |
|-----------------------------|--------|---------|---------------------|
| 120 cm                      | 5      | 1D3     | -2                  |

El Lanzacohetes de Muerte está sólidamente construido y es difícil de dañar. Tiene el perfil indicado más adelante y puede "resistir" 3 heridas. Sin embargo, a causa de la naturaleza explosiva de los cohetes, cada vez que se le causa una herida, tendrá que efectuarse una tirada de 1D6. Con un resultado de 6, el lanzacohetes explota y queda destruido junto con su tripulación.

| Movimiento | Resistencia | Heridas |
|------------|-------------|---------|
| 8 cm       | 7           | 3       |

Un Lanzacohetes de Muerte puede ser desplazado por sus tripulantes Enanos del Caos 8 centímetros por turno mientras estén los dos vivos. Si muere uno de los miembros de la tripulación, su movimiento se reducirá proporcionalmente (o sea, se dividirá a la mitad). El Lanzacohetes de Muerte no puede moverse y disparar en el mismo turno, excepto para pivotar sobre sí mismo para apuntar a su objetivo.

Si uno de los miembros de la tripulación muere, el arma podrá seguir disparando normalmente. Si mueren ambos miembros de la tripulación, el arma quedará inservible y no podrá disparar.

## TABLA DE PROBLEMAS DEL LANZACOHETES DE MUERTE

| ID6 | Efecto   |
|-----|--|
| 1-2 | <i>¡Boom!</i> El cohete explota mientras se está cargando. La máquina es destruida y ambos tripulantes resultan muertos.   |
| 3-4 | La mecha se apaga y el cohete no es disparado. Tendrá que invertirse un turno completo en reemplazar el proyectil y preparar de nuevo el lanzacohetes para disparar, por lo que no sólo no podrás disparar en este turno sino tampoco en el próximo.   |
| 5-6 | El cohete sale disparado fuera de control y aterriza a una distancia equivalente a 10D6 centímetros en la dirección que apunta el arma. Coloca un pequeño peón, dado, o similar para marcar el punto y tira 1D6:   |
| 1-3 | El cohete explota. Situar la plantilla en el sitio donde haya caído el cohete y resuelve normalmente la explosión.   |
| 4-6 | El cohete cae al suelo y empieza a girar frenéticamente antes de volver a salir disparado por los aires. El cohete se desplaza 10D6 centímetros surcando el aire en una dirección aleatoria (emplea el dado de dispersión para determinar la dirección). Marca el punto donde aterrice el cohete y tira 1D6 en esta misma tabla (de 1 a 3, el cohete explota; de 4 a 6 el cohete vuelve a moverse 10D6 centímetros). Sigue este procedimiento hasta que el cohete explote. |

# WARHAMMER™

## CAÑÓN ESTREMECEDOR DE LOS ENANOS DEL CAOS

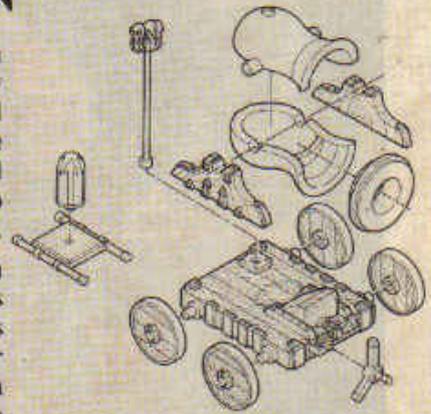


Miniaturas Diseñadas por Alan Perry y Norman Swales

### UNA FORMIDABLE MAQUINA DE DESTRUCCION

El Cañón Estremecedor es una mortífera máquina de destrucción y una de las armas más terribles del arsenal de los Enanos del Caos. Este cañón dispara un pesado proyectil cuya explosión despedaza sin remedio a los regimientos enemigos alcanzados.

La onda de choque producida por la explosión subterránea del proyectil es tan potente que los guerreros enemigos próximos pueden ser lanzados al suelo, y con frecuencia quedarán demasiado aturridos como para luchar o incluso moverse.



MINIATURAS  
CITADEL™

Este modelo puede ensamblarse de manera sencilla con y sin experiencia. Las piezas de plástico de cada parte de las piezas son una mezcla de resinas plásticas. Antes de pintar la miniatura con Pinturas Citadel, es recomendable aplicar una capa de imprimación con el consentimiento de Impresiones Citadel.

ADVERTENCIA: Estas miniaturas contienen piezas que pueden ser dañinas si se comen o se aspiran. Las Miniaturas Citadel no son recomendadas para niños de edad inferior a 14 años.

GAMES  
WORKSHOP™