

# WARHAMMER

## MAGIA Y TRABUCOS DE LOS ENANOS DEL CAOS

Por Rick Priestley

Los Enanos de Caos luchan generalmente con dos tipos de armas, ambas igualmente destructivas a su manera. La primera es el hacha a dos manos, un arma de mango corto con una hoja de duro metal que puede atravesar armaduras y partir a un adversario en dos. La segunda es el *trabuco*, un arma de fuego de corto alcance de efectos devastadores. El trabuco emplea una carga de pólvora para disparar fragmentos de hierro afilado contra el enemigo, aunque también puede disparar carbones al rojo vivo, postas, trozos de chatarra, e incluso piedras si es necesario. El arma tiene una construcción muy robusta, por lo que puede cargarse con mucha más pólvora y proyectiles que una simple arma de fuego. Además, el disparo de los trabucos resulta en un efecto balístico completamente diferente.

Cuando un regimiento de Enanos del Caos armados con trabucos dispara una andanada, toda su zona frontal queda saturada de afiladísimos fragmentos de metal volantes que se extienden barriendo un amplio frente. Al ser abatida la primera fila de guerreros enemigos, más metal cortante penetra en las filas posteriores, causando pérdidas catastróficas a todos los regimientos enemigos lo bastante desafortunados para estar delante. Los Trabucos poseen un alcance muy corto, ya que toda la potencia del disparo se dispersa tras recorrer una distancia muy corta, pero dentro de este alcance, los efectos son mortíferos.

Los Enanos del Caos armados con trabucos son también feroces guerreros en combate cuerpo a cuerpo. Su táctica preferida es disparar una única andanada al enemigo y tras ello cargar al combate cuerpo a cuerpo.

### REGLAS DE JUEGO PARA EL TRABUCO

Un regimiento de tropas armadas con Trabucos dispara de una forma peculiar. El arma tiene un alcance de 30 centímetros y el regimiento tan sólo podrá disparar si no se mueve durante la fase de movimiento. Resuelve los resultados del disparo como se describe a continuación.

Proyecta una línea imaginaria desde el extremo del lado izquierdo del regimiento que se extienda a una distancia de 30 centímetros directamente delante del regimiento. Tras ello proyecta una línea similar desde el lado derecho. Finalmente proyecta una línea transversal para formar un área rectangular que se extienda a través de todo el frente del regimiento y hasta 30 centímetros frente a él. Esta zona está indicada en el diagrama inferior. Esta es la *zona de fuego* del regimiento de Enanos del Caos armados con trabucos.



Toda miniatura dentro de la zona de fuego es una baja potencial, incluso las miniaturas que estén detrás de otras miniaturas, o a cubierto. Tan sólo los objetivos que estén al otro lado de colinas o edificios estarán protegidos contra el fuego de los Trabucos. No importa cuántos Trabucos estén disparando; la única consideración importante es la zona de fuego barrida por la unidad. El número de filas en la unidad de Trabucos también tiene un efecto. Se supone que las miniaturas de la fila posterior también asoman sus armas y añaden sus disparos a la andanada. El efecto del disparo de las filas adicionales de Trabucos se describe más adelante.

Tira un dado por cada baja potencial en el interior de la zona de fuego para determinar si es alcanzada. Lo más fácil es tirar unidad por unidad, tirando un puñado de dados de una sola vez.



Un regimiento de Enanos del Caos Armados con Trabucos



por unidad. Por ejemplo, si hay 16 bajas potenciales en una unidad enemiga, tira 16 dados para determinar cuántas miniaturas son impactadas. Algunos objetivos enemigos estarán inevitablemente sólo parcialmente dentro del área descrita; en cuyo caso deberás usar tu criterio para decidir si son bajas potenciales o no. La regla general es que una miniatura es una baja potencial si al menos la mitad de su peana está dentro de la zona de fuego, del mismo modo que en el caso de un objetivo de una máquina de guerra o una plantilla de hechizo. Por supuesto, será necesario emplear el sentido común, ya que nunca es posible medir con exactitud la proporción de la peana de una miniatura cubierta por una plantilla, por lo que si existe cualquier duda tendrás que llegar a un acuerdo con tu adversario o decidir la cuestión con una tirada de dados adicional.

Tira para impactar contra cada objetivo potencial empleando la Habilidad de proyectiles (HP) de los Enanos del Caos como es habitual. No deberá aplicarse ninguno de los modificadores habituales a la tirada para impactar, excepto por obstrucción (-1 por obstrucción frágil y -2 por obstrucción sólida). Esto representa el hecho de que una andanada representa un enorme muro de disparos, donde las víctimas son impactadas porque están en su camino más que porque se haya apuntado contra ellas específicamente. Al tener los Enanos del Caos una HP de 3, esto representará que los objetivos serán normalmente impactados con un resultado de 4 ó 6 más.

Resuelve cada impacto del modo habitual empleando la Tabla de Heridas. El Trabuco tiene una Fuerza de 3, pero es incrementada con un +1 por cada fila completa de Enanos del Caos detrás de la primera hasta un máximo de 5 (por ejemplo, tres filas completas incluyendo la frontal). Cualquier Enano del Caos en una fila detrás de la tercera está demasiado atrás como para asomar su arma.

Resuelve las tiradas de salvación por cada baja empleando el modificador apropiado (por ejemplo -1 si es F4 y -2 si es F5). No deberá aplicarse ningún modificador adicional, como en el caso de las armas de fuego, por causa del rápido descenso de la potencia del Trabuco. Una vez hayas determinado el número total de heridas infligidas a una unidad, retira las bajas normalmente. Procede con cada baja potencial, unidad o miniatura individual, hasta que todas las bajas potenciales hayan sido resueltas.

### OBJETIVOS CON VARIAS HERIDAS

Una vez haya sido determinado el número total de heridas causadas, retira las bajas de las unidades objetivo exactamente como lo harías habitualmente por un disparo de arcos, ballestas etc. Es decir, si disparas contra una unidad compuesta por 20 Ogras de los cuales 16 son objetivos potenciales, tira 16 dados para impactar, calcula el número de heridas como de costumbre, y luego retira el número total de bajas apropiado. De esta forma, si causas 6 heridas, retirarás 2 miniaturas (puesto que tienen 3 heridas cada una) como lo harías por un disparo de arcos. Esto puede parecer obvio, pero es un fácil error asumir que porque tiras un dado por cada objetivo potencial las heridas tienen que ser distribuidas entre todos estos objetivos (esto sería insoportablemente tedioso).

### PERSONAJES Y MONSTRUOS

En el caso de personajes enemigos y miniaturas individuales con muchas heridas, tan sólo se tira un dado y tan sólo se sufre en general un máximo de una herida. Si un héroe está montado en un monstruo, entonces ambos serán objetivos potenciales si están situados dentro de la zona de fuego. En el caso de personajes y máquinas de guerra, cada miembro de la dotación, cada caballo o lobo que tire de un carruaje, y la propia máquina o carruaje serán objetivos potenciales suponiendo que se encuentren en el interior de la zona de fuego. Esto es en realidad el mismo caso que si la máquina de guerra o el carruaje fueran alcanzados por una plantilla de lanzador de rocas que les cubriera.

Si un monstruo con varias heridas, un personaje y un monstruo, una máquina de guerra, una miniatura de personaje, o una máquina de guerra es: a) la única miniatura en la zona de fuego, o b) el objetivo más próximo en la zona de fuego en distancia

desde el frente de la unidad, entonces los trabucos pueden elegir *Concentrar el Fuego sobre este objetivo solitario*. Esto son malas noticias para el objetivo en cuestión, ya que una andanada concentrada de trabucos es la más mortífera de todas.

Cuando se dispara una andanada concentrada, tira un dado para impactar por cada uno de los Enanos de Caos en la línea frontal, aplicando modificadores únicamente por obstrucciones como se ha descrito anteriormente. Resuelve todos los impactos contra el objetivo como lo harías por disparos normales, con la adición de los modificadores de Fuerza por filas como antes. Si las miniaturas a las que se dispara son un carruaje, un personaje montado en un monstruo, u otros objetivos múltiples, distribuye los impactos aleatoriamente exactamente como lo harías en el caso de los disparos normales.

ARMA	ALCANCE	FUERZA	TIRADA DE SALVACION
Trabuco	30 centímetros	F3+1 por fila hasta un máximo de F5	-1 si Fuerza 4 -2 si Fuerza 5

### UNIDADES AMIGAS EN LA ZONA DE FUEGO

Esto es habitualmente la peor de las ideas que se te puedan ocurrir. Los fragmentos volantes de hierro, carbones al rojo vivo y otros proyectiles disparados por los trabucos de los Enanos del Caos no distinguen entre amigo y enemigo. Es por tanto vital para el general de los Enanos del Caos el situar apropiadamente a sus regimientos de tropas armadas con trabucos.

### AGUANTAR Y DISPARAR

Una unidad armada con Trabucos puede *aguantar y disparar* contra una unidad enemiga que cargue contra ella si ésta empieza su movimiento más allá de la mitad de su distancia de carga, como de costumbre. Los Enanos del Caos armados con Trabucos retrasan sus disparos hasta el último momento. Entonces concentran el fuego sobre el enemigo que carga del mismo modo descrito para disparar a personajes aislados y máquinas. Tira 1D6 por cada Enano del Caos en la fila frontal, ignorando los modificadores para impactar como es habitual para los Trabucos (el -1 que se aplica generalmente a las tropas disparando contra tropas enemigas cargando no se aplica con los Trabucos). Calcula las heridas y retira las bajas como de costumbre, aplicando el modificador de Fuerza por una segunda o tercera fila. Si una unidad de Trabucos aguanta y dispara, la unidad sólo disparará contra quien cargue contra ella, no a otras tropas dentro de su zona de fuego, porque los Enanos del Caos esperarán hasta que su enemigo esté lo bastante cerca como para absorber toda la energía del disparo!

### RESUMEN DE REGLAS

- Determina cual es la zona de fuego de 30 centímetros frente a la unidad, extendiéndola a través del frente de la unidad.
- Tira para impactar por cada miniatura en el interior de la zona de fuego. Es conveniente ocuparse de una unidad objetivo a la vez. Tira el número apropiado de dados para determinar los impactos obtenidos, determina las heridas y efectúa las tiradas de salvación. Finalmente retira el número apropiado de bajas.
- Repite el procedimiento hasta que todos los impactos potenciales hayan sido resueltos.
- Los Enanos del Caos armados con Trabucos no pueden moverse y disparar en el mismo turno.
- La Fuerza del impacto es de 3 por fila completa, incrementando a 4 por dos filas completas y a un máximo de 5 por tres filas completas. Las filas que no estén completas no cuentan, y los modificadores de salvación se ajustan de acuerdo a la Fuerza como es habitual.
- Es posible concentrar el fuego contra un objetivo individual si es el único objetivo en la zona de fuego o si es el objetivo más próximo. Resuelve el disparo como lo harías en un disparo normal, tirando una vez para impactar por cada Trabuco en la fila frontal.



## Toros Centauros Enanos del Caos



HEROE TORO CENTAURO



TORO CENTAURO



PORTAESTANDARTE



UN EJERCITO DE ENANOS DEL CAOS SE PREPARA PARA LA BATALLA.



# Brujo Enano del Caos Montado en Lammasu



ESTANDARTE DE GUERRA DEL HECHICERO



DETALLE DEL LAMMASU



ESTANDARTE DEL EJERCITO  
DE ENANOS DEL CAOS  
Y GALLARDETES



## HOBGOBLINS

Los Hobgoblins son más altos que los Goblins, pero mucho menos corpulentos que los Orcos. De hecho, su aspecto es delgaducho y escurridizo, con ojos de mirada aviesa y bocas repletas de puntiagudos dientes. Los Enanos del Caos emplean a muchos malignos Hobgoblins en sus ejércitos, pero en realidad no confían en ellos. Los Enanos del Caos saben que los demás pieles verdes desprecian a los Hobgoblins, y que éstos necesitan la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.



PORTAESTANDARTE



PALADIN



HOBGOBLIN



MUSICO CON TAMBOR



UN REGIMIENTO DE HOBGOBLINS



HEROE



# CARTAS DE MAGIA DE LOS ENANOS DEL CAOS

Por Grant Williams

Los Brujos Enanos del Caos gobiernan en la Torre de Zharr-Naggrund como amos y señores de los Enanos del Caos y sumos sacerdotes de Hashut. Su ciencia es profunda y ancestral, el estudio de las máquinas y la magia combinados para producir artefactos arcanos de gran poder destructivo.

Fueron los Brujos Enanos del Caos quienes construyeron la ciudad en épocas pasadas, quienes cincelaron su forma en la obsidiana, levantaron sus oscuras torres y forjaron sus inmensos pórticos. Los Brujos son poco numerosos, probablemente no 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 conclaves malignos para diseñar sus planes de conquista. No hay un líder ni una jerarquía formal entre ellos, pero la voz más fuerte pertenece al más viejo y poderoso, ya que los Enanos del Caos respetan la edad y el conocimiento tanto como los otros

Enanos. Cada Brujo Enano del Caos controla parte de la ciudad, con sus talleres y forjas, esclavos y guerreros, como parte de su dominio personal.

Cuando los Brujos Enanos del Caos emplean la magia, ésta se filtra gradualmente en sus cuerpos, provocando cambios en ellos que son tanto únicos como horribles. Empezando por sus pies, el Brujo Enano del Caos empieza lentamente a convertirse en una piedra inmóvil. Primero sus piernas se vuelven grises y sólidas, por lo que es incapaz de moverse, y sus seguidores se ven obligados a transportarlo arriba y abajo o bien les hace construir un ingenio mecánico para poder moverle. Esta condición se extiende gradualmente hacia arriba a través de todo el cuerpo del Brujo, hasta que éste es totalmente de piedra. Estas estatuas de Brujos Enanos del Caos están alineadas a lo largo de las carreteras de alrededor de la torre de Zharr-Naggrund, formando fila tras fila de grises piedras que vigilan el acceso a la ciudad.

Para preparar tus nuevas cartas de hechizos, haz una fotocopia en color de las siguientes páginas de White Dwarf. Recorta cada tarjeta dejando la parte delantera y la trasera unidas entre sí. Coloca una fina capa de pegamento sobre la parte trasera de la carta y dobla por la línea de puntos. Finalmente, recorta con unas tijeras cualquier trozo de papel que sobresalga y las cartas ya estarán listas para el juego. Si quieres que las cartas queden más robustas, separa las dos partes y pégalas por delante y por detrás en un trozo de cartulina antes de recortarlas.

ENANOS DEL CAOS



HECHIZO

ENERGÍA 2

ALCANCE: 90 cms

**RUGIDO DE MALDICION**

Los ojos del Brujo resplandecen de energía y su cabeza comienza a transformarse: adoptando el aspecto del león. Dios, Toro, Hashut. Enceramos cuernos rotos sobre sus sienes y enormes ferros rasados acompañados vociferan humo y fuego. El brujo transformado levanta su cabeza de hierro y lanza un enoxtaxular rugido a través del campo de batalla. Las unidades amigas que lo oyen se someten llenas de valor, mientras que sus enemigos caen presos de la desesperación y el terror. Todas las unidades enemigas trabajadas en combate cuerpo a cuerpo deberán efectuar un chequeo de pánico inmediatamente. Si no lo superan, quedarán desmoralizadas y huirán directamente del combate más próximo. Todas las unidades amigas que estén bajo tiro dentro del alcance del hechizo se resquebrajarán automáticamente.

ENANOS DEL CAOS



HECHIZO

ENERGÍA 1

ALCANCE: 45 cms

**LAS SOMBRAS DE HASHUT**

El jugador oponente del juego se inclina y una figura silbadora empieza a tomar forma cerca de él. Su cuerpo se enroscaba en el rostro de Hashut, el poderoso Dios de los Enanos del Caos. Con un rugido ensordecedor, el toro de sombras carga hacia delante aplastando todo lo que encuentre en su camino. El jugador proyecta una línea de 45 centímetros desde el brujo. Cada miniatura que sea alcanzada por la línea sufre un impulso de 14 que causa 1 herida. Cualquier unidad que sufra más o más bajas por la Sombra de Hashut deberá efectuar de inmediato un chequeo de pánico.



ENERGIA 1

## CHARCO DE MAGMA

El Brujo se transforma en lava fundida que se filtra en el suelo. Tras ello, el Brujo reaparece en otro parte del campo de batalla, filtrándose lentamente a través del suelo, recorriendo entonces su forma gradualmente y volatilizándose. El Charco de Magma puede emplearse para mover al Brujo al combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso podrá luchar normalmente desde la siguiente fase de combate en adelante, y se considerará que ha cargado en el primer turno de combate.

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO

ENERGIA 3

ALCANCE: 60 cms

## ERUPCION

El Brujo empuja palabras de energía y golpea con su báculo en el suelo. Puede empujar leve erupción y entonces la tierra estalla elevándose una (unidad y nubes de cenizas volátiles. Coloca la planilla circular de 8 centímetros de diámetro sobre el objetivo para representar el área de erupción. Cualquier miniatura bajo la planilla tendrá que obtener un resultado igual o menor que su Atributo de Iniciativa para apartarse a tiempo. Cualquier miniatura que no consiga apartarse a tiempo será vaporizada instantáneamente por la lava fundida. Las miniaturas de guerra, como los lanzadores de rocas o los carrujes de guerra, se consumirán inmediatamente (aunque los miembros de su dotación pueden efectuar la tirada para evitar la muerte), los edificios cuya mitad al menos esté bajo la planilla se desmoronarán o se obtiene en una tirada de 1D6 un resultado de 4, 5 o 6.

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO

ENERGIA 1

ALCANCE: 15 cms

## PELLEJO LLAMEANTE

El Brujo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre una miniatura determinada en un radio de 15 centímetros. La piel de la miniatura afectada empieza a brillar y evaporarse al rojo vivo. El pellejo flameante negará cualquier herida sufrida por la miniatura si se obtiene en una tirada de 1D6 un resultado de 4, 5, o 6. En cualquier cuerpo a cuerpo, cualquier miniatura que impase al pellejo flameante sufrirá un impacto anormalmente de F3 por cada tiempo obtenido, añadido al número color. Coloca esta carta al lado de la miniatura o en algún lugar apropiado de la mesa de juego para indicar que está en fuego. Una vez lanzado, el hechizo permanecerá en efecto durante el resto de la batalla, hasta que sea disipado en el Brujo o en. Tan sólo un Pellejo Flameante puede estar en efecto a la vez.

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO

ENERGIA 2

ALCANCE: 45 cms

## NUBE DE CENIZA

El brujo invoca una nube de ardiente ceniza volcánica que aparece sobre cualquier unidad en un radio de 45 centímetros. La nube de ceniza enciende los ojos de los miembros de la unidad enemiga y causa traes y obeso. La unidad afectada tendrá los valores de sus Atributos de Movimiento, Iniciativa y Ataque reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el inicio de la siguiente fase de magia. Este hechizo tan sólo es efectivo contra objetivos vivos y no tendrá efecto si se lanza contra No Muertos o Demones.

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO



ENERGIA 3

ALCANCE: 60 cms

## LA MALDICION DEL BRUJO

El brujo se mueve hacia una miniatura enemiga y le lanza la maldición de los Brujos Enanos del Caos. La víctima empieza a convertirse en piedra lentamente, desde los pies hacia arriba. Para llevar a cabo cualquier acción, la miniatura tendrá primero que efectuar una tirada de 2D6 y obtener un resultado inferior a su Atributo de Fuerza al principio de cada turno. Si tiene éxito, podrá actuar normalmente ese turno; en caso contrario, la miniatura no podrá hacer nada ya que el peso del volarín de su petate forma un manto demasiado difícil de mover. La maldición se prolongará por el resto de la batalla, basta que sea dispersada, o hasta que el Brujo muerá o decida poner fin al hechizo. Coloca la carta al lado de la miniatura afectada. El Brujo puede poner fin al hechizo en su turno de la fase de magia retirando la carta de la mesa de juego; el hechizo podrá ser invadido de nuevo normalmente a partir de la siguiente fase de magia.

ENERGIA 3

## LLAMAS DE AZGORH

El brujo exhibe arremolinadas torpezas de fuego mágico. Empieza la plantilla en forma de zigzaga incluida en Warhammer y coloca el extremo estrecho junto a la cabeza del brujo y el extremo ancho sobre el objetivo. Cualquier miniatura bajo la plantilla será impactada si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Cualquier miniatura impactada sufrirá un impulso de 14 por causa de las Fierces Llamas. No se permite ninguna tirada de salvación, ni un sólo por armaduras mágicas.

ENERGIA 2

ALCANCE: 45 cms

## TORMENTA DE LAVA

Con un grito del brazo del Brujo, el aire se llena de bolas de lava fundida. La Tormenta de Lava vuela en línea recta hasta una distancia de 45 centímetros, alcanzando a la primera unidad en su trayectoria. La Tormenta de Lava causa 2D6 impactos sobre la unidad objetivo y cada impacto causará una herida si se obtiene en una tirada de 1D6 un resultado de 4, 5 ó 6. No se permite ninguna tirada de salvación, ni un sólo por armaduras mágicas.

ENERGIA 2

## PUÑO DE FUEGO

Las manos del brujo quedan envueltas en brillantes chispas de fuego mágico que se deslizan y golpean a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier adversario en combate cuerpo a cuerpo que sea impactado en automáticamente herido y muere en una tira uno 103 heridas por el fuego mágico. Las tiradas de salvación por armadura pueden llevarse a cabo normalmente. El hechizo permanece en juego hasta que sea dispersado. Coloca la carta de hechizo junto al Brujo o al borde de la mesa de juego para indicar que el hechizo está en efecto.

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO

## ENANOS DEL CAOS



## HECHIZO