

Reglas simplificadas

Reglas del ejército

Animosidad

Avance imparable

Centauro Menor

Cuerpo ardiente

Demonio Atado

Desprecio

Firmeza

Magia: Magia Volcánica

Equipo Enano del Caos

Armadura Negra

Guja Ardiente

Rebanadora

Trabuco

Aguantar y disparar con un Trabuco

Artefactos de Poder

Armas mágicas

Armaduras mágicas

Talismanes

Objetos Arcanos

Objetos Hechizados

Estandartes Mágicos

Monturas

Monturas y tipo de personaje

Lobo Gigante

Gran Tauro

Lammasu

Comandantes

Señor de la Torre

Gran Brujo

Taur'ruk

Héroes

Castellano Infernal

Brujo

Herrero Demoníaco

Héroe Centauro

[Khan Hobgoblin](#)

Unidades básicas

[1+ Guerreros Enanos del Caos](#)

[Trabuqueros](#)

[Guerreros Hobgoblin](#)

[Arqueros Hobgoblin](#)

[Jinetes de las Estepas](#)

[Máquina experimental](#)

Unidades Especiales

[Guardia Infernal](#)

[Gujas Ardientes](#)

[Berserker](#)

[Esclavos Goblin](#)

[Esclavos Orcos](#)

[0-1 Orcos Negros](#)

[Hobgoblins Escurridizos](#)

[Centauros Menores](#)

[Nacidofuego K'daii](#)

[Lanzavirotas Hobgoblin](#)

[Lanzacohetes Hobgoblin](#)

[Lanzacohetes de Muerte](#)

[Torbellino de Muerte](#)

Unidades Singulares

[Cañón de Magma](#)

[Cañón Estremecedor](#)

[Mortero Terremuerte](#)

[Cañón Infernal](#)

[Demonio de Hierro](#)

[Centauros Mayores](#)

[Destructor K'daii](#)

[Juggernaut demoníaco](#)

Personajes Especiales

[Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut](#)

[Drazhoath el Lívido, Profeta de Hashut](#)

[Ghazak Khan, Señor de las Estepas](#)

[Gorduz el Traicionero](#)

[Zhatan el Negro, Señor de la Torre de Zharr](#)

Nueva lista: Legión de Azgorh

[Comandantes](#)

[Héroes](#)

[Unidades básicas](#)
[Unidades especiales](#)
[Unidades Singulares](#)

[Nueva lista: Incursión esclavista](#)

[Comandantes](#)
[Héroes](#)
[Unidades básicas](#)
[Unidades especiales](#)
[Unidades Singulares](#)

[Nueva lista: Fuerza de asedio](#)

[Comandantes](#)
[Héroes](#)
[Unidades básicas](#)
[Unidades especiales](#)
[Unidades Singulares](#)

Reglas simplificadas

Anula armadura. No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Ataques flamígeros. Se consideran ataques de fuego; las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego, las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas, etc.

Heridas múltiples (X). Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Inestable. Las unidades y miniaturas Inestables que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación (ni por armadura, ni especial, ni regeneración) por cada punto por el que haya perdido el combate (por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas).

En caso de personaje Inestable sobre montura Inestable, el jugador puede decidir cuál de los dos recibe las heridas.

En casos de combate múltiple, cada unidad implicada en el combate sufrirá dichas heridas, y las podrá repartir entre personajes, monstruos y tropa.

Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual.

Inmune a Ataques Flamígeros. Los Ataques flamígeros no tienen ningún efecto (no impactan, no hieren, etc). Si un Ataque flamígero tiene alguna otra regla especial (por ejemplo, Ataques flamígeros y envenenados o Ataques flamígeros y causa pánico) no se aplica ninguna de dichas reglas.

Siempre Ataca Primero. Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), se anulan mutuamente (atacará en orden de iniciativa como si llevara arma de mano). En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, se resuelve al azar (1D6). Esto implica que una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 que cargue a una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

Reglas del ejército

Animosidad

Los Pielesverdes siempre necesitan pelea. Cuando no están atacando, buscan al enemigo ¡o se pelean entre ellos!

Las unidades con la regla especial "Animosidad", de 5 miniaturas o más, y que no estén huyendo ni trabados en combate ni fuera de la mesa (p.e. porque han perseguido), DEBEN hacer un chequeo de Animosidad al principio de turno. Lanza 1D6 por cada unidad, con un 1 sufren de la Animosidad. Para saber qué hacen, lanza otro 1D6:

1. ¡A por ellos! Si la unidad está armada con armas de proyectiles, disparará inmediatamente a la unidad (con regla Animosidad) más cercana, sea amiga o enemiga. Considera que tienen 360° de visión, pero sólo disparará la línea frontal. No necesitas moverlos. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia). Si no hay ninguna unidad con regla Animosidad a alcance de las armas de disparo, se considera una Riña. Si la unidad no está armada con armas de proyectiles, cargará contra la unidad (con regla Animosidad) más cercana, sea amiga o enemiga, que esté en su ángulo frontal (que pudiera cargar). Tras la carga, resuelve una ronda de combate inmediatamente pero sin resultado de combate (sólo impactar, herir, retirar bajas...) y separa la unidad animosa a 3cm de la unidad con quien se ha pegado. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia) y la unidad que ha recibido carga, si era propia y no ha hecho chequeo de animosidad este turno, no hace falta que lo haga. Si la unidad no puede cargar a ninguna unidad amiga, se considerará Riña.

2-5. Riña. La unidad se pelea entre ella sin consecuencias. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia).

6: Vamoz a enseñal-les. La unidad realiza un movimiento completo (no marcha) hacia la unidad enemiga visible más cercana. A todos efectos se trata como un movimiento normal, pero que se realiza en la fase de inicio de turno. Si choca con una unidad enemiga se considerará carga a todos los efectos. Si no choca, la unidad podrá declarar acciones de la forma habitual (mover, disparar, declarar cargas...).

Cualquier unidad a 15cm o menos de una miniatura amiga Orco Negro (unidad o personaje) que no esté huyendo puede repetir la tirada de animosidad (impone saber quién manda).

Avance imparabile

Los Enanos siempre pueden marchar, incluso aunque haya enemigos a 20cm o menos.

Centauro Menor

Los Centauros Menores se consideran caballería a todos los efectos (PU2, peana de 25x50mm), salvo que NO tienen el +1 a la armadura por ir montados, y que para reglas de armas a dos manos o arma de mano y escudo se consideran infantería. Ya no son enteramente enanos, por lo que no se beneficiarán de las reglas de los Enanos del Caos (como Avance imparabile, Lentos). Uno de los ataques del Centauro menor lo hace con sus patas, por lo que deberás usar un dado de color distinto; ese ataque siempre se hará usando su atributo de Fuerza sin tener en cuenta armas o equipo (pero sí si algún hechizo le modifica el atributo de Fuerza).

Ten en cuenta que los Centauros mayores NO son de tipo "Centauro menor", sino de tipo Infantería monstruosa, por lo que no seguirán estas reglas.

Cuerpo ardiente

Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo (después de impactos por carga) toda miniatura, amiga o enemiga en contacto peana con peana con uno o más K'daii recibe un impacto automático de F4 con Ataques flamígeros. Además, al principio de cada turno propio (excepto el primero), toda unidad con esta regla debe hacer un chequeo de Resistencia (uno por unidad, no uno por miniatura); si lo falla, la unidad sufre 1D3 heridas sin posibilidad de salvación especial.

Demonio Atado

Las máquinas de guerra que tengan un Demonio Atado a ellas siguen las reglas habituales y, además:

- La máquina (no la dotación) gana los tipos Demonio y Caos.
- La máquina (no la dotación) causa Miedo (Respetar las reglas de carga a unidades que causan miedo, aunque la máquina no entre en combate).
- La máquina tiene R+1 y H+1.
- Los impactos de la máquina se consideran Ataques mágicos.
- Si la máquina tiene Problemas, adicionalmente a los efectos de los Problemas, causa 1D3 heridas a su propia Dotación. Si la máquina se queda sin dotación, se retira como baja del juego. Una Máquina de Guerra con Demonio Atado que incluya un Herrero Demoníaco en su dotación no sufre estas 1D3 heridas.

Desprecio

Los Hobgoblin son inmunes al pánico causado por Goblins.

Los Orcos son inmunes al pánico causado por Goblins y Hobgoblins.

Los Orcos Negros y las unidades que no sean de tipo Pielverde (como los Enanos) son inmunes al pánico causado por unidades de tipo Pielverde.

Firmeza

Los Enanos del Caos huyen y persiguen 2cm menos (es decir, 5D6-2 cm).

Magia: Magia Volcánica

Los brujos Enanos del Caos pueden lanzar hechizos del Saber del Metal, Saber del Fuego, Saber de la Muerte, Saber de las Sombras, o Magia Volcánica.

#	Hechizo	Dif.	Objetivo	Dist.	LDV	CAC	Efecto	Duración
1	Charco de Magma	4+	Propio brujo (sólo si no está montado en monstruo)	-	No	Sí	El Brujo se transforma en lava fundida que se filtra en el suelo. Tras ello, el Brujo reaparece en otro punto del campo de batalla (situado como mucho a 30cm, y a un punto al que pudiera mover de forma normal, no vale p.e. encima de un acantilado al que sólo tienen acceso las miniaturas voladoras) recobrando lentamente su forma y solidificándose. Este hechizo no puede lanzarse si el Brujo no está encima de tierra firme (p.e. si está atravesando un río) ni puede tener como destino un lugar que no sea tierra firme y no puede lanzarse para trabarse en cuerpo a cuerpo a no ser que originalmente pudiera cargar (p.e. no esté trabado, vea a la unidad, etc). Puede usarse para "destrabarse" de un combate cuerpo a cuerpo.	-
2	Llamas de Azgorh	6+	Propio brujo	-	No	Sí	El Mago puede lanzar llamas por la boca; usa la plantilla de lágrima, las miniaturas completamente cubiertas son impactadas y las parciales con un 4+ en 1D6. Las miniaturas impactadas reciben un impacto de F3 con un -1 a la tirada de salvación por armadura. Son ataques flamígeros.	-
3	Pellejo Llameante	7+	Personaje amigo de tipo Enano (puede ser el propio brujo)	15c m	No	Sí	La miniatura objetivo recibe una tirada de salvación especial de 4+. Además, cualquier miniatura que intente atacar a la miniatura objetivo en cuerpo a cuerpo recibe un impacto de Fuerza 3 Flamígeros (resolver antes que los ataques).	Permanece en juego
4	Tormenta de Lava	7+	Proyectil mágico	60c m	Sí	No	Se trata de un proyectil mágico que causa 1D6 impactos de F4 que anulan tiradas de salvación por armadura y además cuentan como un ataque de fuego.	-
5	Nube de Ceniza	10+	Unidad enemiga	45c m	Sí	Sí	La unidad enemiga ve reducido a la mitad sus atributos de M, HA, HP, I y A,	Permanece en juego

							redondeando hacia arriba (así, HA3 pasaría a ser HA2). No tiene ningún efecto en miniaturas de tipo Demonio o No Muerto.	
6	Erupción	12 +	Cualquier punto	45c m	Sí	No	Coloca la plantilla circular pequeña centrada en el punto objetivo. Todas las miniaturas bajo la plantilla (aunque sea de forma parcial) deben hacer un chequeo de Iniciativa (tira 1D6; si es superior a su Iniciativa ha fallado; un 6 siempre es fallo y un 1 siempre es éxito); las miniaturas que no lo superen son vaporizadas al instante por la lava fundida y retiradas como baja. Las miniaturas de tipo Máquina de guerra o Carro (incluyendo el Tanque a Vapor) son automáticamente destruidos por el fuego sin hacer chequeo de iniciativa. En caso de personajes montados en carro o monstruo, el personaje y su montura debe hacer chequeo de Iniciativa por separado. Se pueden hacer tiradas de salvación especial de la forma habitual, pero no por armadura ni regeneración. Son ataques flamígeros (así que no puede usarse Regeneración, y no afectará a miniaturas inmunes a flamígeros).	-

LDV = Línea de visión. (Sí = Necesita línea de visión, - = No necesita línea de visión)

CAC = Puede lanzarse a una unidad/miniatura en combate cuerpo a cuerpo (Sí = puede lanzarse a algo trabado; No = no puede lanzarse a algo trabado; - = No aplica)

Duración = Hasta cuándo duran los efectos

Equipo Enano del Caos

Armadura Negra

Una Armadura Negra proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, que puede combinarse con monturas y escudo. Además, su portador tiene una tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros. Los hechiceros pueden equiparse con una Armadura Negra y lanzar hechizos.

Guja Ardiente

Se trata de un arma mixta, que puede usarse tanto para combate como para disparar. En combate se trata como una Alabarda (requiere ambas manos, F+1). En disparo, tiene un alcance de 45cm y hace impactos de F4 con Poder de penetración. No tiene penalizador por disparo a largo alcance y puede mover y disparar. En ambos casos tiene Ataques flamígeros.

Rebanadora

Se usa con una sola mano.

Si la miniatura es de tipo Infantería (no va montada) y va armada con sólo una Rebanadora (o Rebanadora y escudo, pero no si tiene dos Rebanadoras), sus ataques en carga se resuelven con F+1.

Ten en cuenta que una miniatura armada con Rebanadora y escudo NO obtiene el bonificador de +1 a la tirada de salvación por armadura por luchar con arma de mano y escudo.

La Rebanadora no es un objeto mágico así que no puede herir miniaturas etéreas ni puede anularse con Anulación de Vault ni otros hechizos o efectos que anulen objetos mágicos.

Trabuco

El Trabuco es un arma de proyectiles pero que funciona con un área de efecto como las máquinas de guerra.

Cuando se dispara un trabuco, todas las miniaturas exactamente en el frontal de la unidad (o miniatura) que dispara, y a 30cm o menos de la unidad (o miniatura) que dispara, son susceptibles de ser impactadas.

Lanza 1D6 por cada una de esas miniaturas (total o parcialmente en el área de efecto); con un 4+, la miniatura es impactada. (Es siempre a 4+, independientemente de si están detrás de un seto, son hostigadores, camaleones, personajes cerca de unidades, si han movido, deciden aguantar y disparar, si la miniatura está sólo parcialmente bajo el área, o cualquier otro efecto o hechizo). Estos disparos pueden afectar a unidades amigas y a unidades enemigas (igual que un área de efecto).

Las unidades tras una colina o edificio nunca son impactadas (pero sí si están detrás de un muro).

Los impactos se resuelven con F3 (si la unidad con Trabucos no tiene filas), F4 (si la unidad que dispara tiene dos filas) o F5 (si la unidad que dispara tiene tres o más filas). Este modificador por filas podrá contabilizarse si la unidad tiene un frente de, como mínimo, 4 miniaturas, y será por fila completa (así, una unidad con 4 en la primera fila, 4 en la segunda y 3 en la tercera filas dispararía con F4).

Los personajes de infantería en primera fila no afectan a la potencia de fuego de la unidad (cuenta como si tuvieran Trabuco).

Las unidades con Trabuco pueden mover y disparar.

A todos los efectos se trata de un disparo con área de efecto, así que los personajes dentro de unidades pueden usar la tirada de “¡Cuidado, señor!”, los objetos o hechizos que proporcionen bonificador contra áreas de efecto se aplican, etc.



Aguantar y disparar con un Trabuco

Los Enanos del Caos sólo pueden Aguantar y disparar contra una unidad que cargue por su frontal y a más de la mitad de su movimiento de carga como es habitual.

Lanza 1D6 por cada Enano del Caos en la fila frontal. Con un 4+, la miniatura es impactada (con la fuerza habitual modificada por las filas).

Artefactos de Poder

Armas mágicas

Un Personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Sólo puede llevar un Arma mágica.

- **Espada de Muerte** (90). *La Espada de Muerte fue forjada con la llama mágica de un demonio de fuego. Esta arma infunde una fuerza excepcional, que su portador podrá emplear en combate para convertirse en un guerrero temible.* Arma de mano. El portador pasa a tener F10.
- **Espada de Obsidiana** (70). *La Espada de Obsidiana fue esculpida a partir de cristal negro, y su superficie es oscura y vidriosa. Dicen que no existe ninguna armadura capaz de resistir su afilada hoja.* Arma de mano. Anula armaduras. Además, las armaduras y escudos de las miniaturas impactadas y heridas por la Espada de Obsidiana (tras salvaciones, es decir, si sufren alguna herida) resultan destruidas. Esto afecta a escudos y armaduras (ligera, pesada, etc), pero no afecta a armaduras de otros tipos como puede ser la piel escamosa o la barda de un caballo.
- **Oscura Maza de la Muerte** (60). *La Oscura Maza de la Muerte está forjada en hierro negro y su superficie está cubierta por runas malignas; una poderosa y mortífera maldición reside en su interior.* Arma de mano. Una vez por partida, el portador puede renunciar a sus ataques habituales para realizar un ataque especial; todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el personaje sufren 1d3 heridas directas que no permiten tirada de salvación por armadura. El resto de turnos cuenta simplemente como un arma de mano mágica.
- **Martillo Negro de Hashut** (50). *Este martillo fue forjado por los Brujos Enanos del Caos. El Martillo Negro de Hashut es un arma incandescente, que al golpear libera un intenso calor que quema instantáneamente la piel y funde el metal.* Arma de mano. Los ataques hechos con esta arma se resuelven con F+2 y Ataques flamígeros.
- **Espada de Fuego Infernal** (45). *Es una espada forjada en un pozo de llamas líquidas, de forma que el calor de la forja nunca la ha abandonado. En lugar de eso, el feroz calor es liberado sobre la víctima de la espada cuando ésta golpea.* Arma de mano. Ataques flamígeros, Heridas múltiples 1D3.
- **Látigo del Esclavista** (35). *No es raro que un Enano del Caos lleve un látigo a la batalla, para recordar a los pielverdes cuál es su función y qué les puede ocurrir si no acatan las órdenes.* Arma de mano. No pueden usarlo personajes de tipo Pielverde. Cualquier unidad amiga de tipo Pielverde a 15cm o menos del portador puede repetir cualquier chequeo de Liderazgo (incluyendo chequeos de psicología o de desmoralización) o de Animosidad. A diferencia de los demás objetos mágicos, se permite más de un Látigo del Esclavista (todos los que quieras en el ejército, a 35 puntos cada uno). Sin embargo recuerda que una tirada repetida no puede repetirse.
- **Daga de la Malicia** (15). *Se dice que se encontró en un carretón abandonado cerca de las Llanuras de los Huesos; esta arma de filo curvo parece que susurra pensamientos de asesinato y muerte a cualquiera que la coja del mango.* Arma de mano. El portador tiene Odio a todas las miniaturas enemigas.

Armaduras mágicas

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura que puede llevar Barda. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

- **Armadura Carmesí de Dargan (65).** *Esta armadura emite un calor incandescente que cegará y quemará a cualquier enemigo que ose enfrentarse a ella.* Armadura negra (salvación de 4+, tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros). Además, su portador gana Ataques flamígeros. Además, cualquier miniatura (amiga o enemiga) que quiera atacar al portador deberá superar un chequeo de Liderazgo para poder hacerlo; si lo falla podrá atacar a otra miniatura (pero no al portador).
- **Máscara de los Hornos (60).** *Esta máscara da a su portador apariencia demoníaca, pero no por adornos, sino porque tiene atada la esencia de la agonía de los que han perecido ante ella en los rituales de sacrificio a Hashut. El poder de estas almas atormentadas guardan al portador mientras se escuchan los ecos de sus lamentos.* Sólo personajes Enanos del Caos (ni Centauros ni Hobgoblins). El portador tiene un +1 a su tirada de salvación por armadura (puede combinarse con armaduras o escudos), causa Miedo, y tiene una tirada de salvación especial de 4+.
- **Armadura de Bazhrak el Cruel (50).** *La leyenda dice que Bazhrak era el Castellano de la Torre de Gorgoth durante las guerras contra el gran Imperio de Nehekhara, mucho antes de que Nagash hiciera el Gran Ritual. Un general y esclavista sin par, forzó a algunos Hechiceros a forjarle una armadura para protegerse de sus enemigos. Sin embargo la armadura le falló en la batalla contra las hordas orcas en las playas del Mar Amargo, pues la marea se lo llevó y Bazhrak se hundió debido a su peso. Esta armadura fue tomada más tarde por los Orcos y posteriormente recuperada por los Enanos del Caos, y queda como muestra del temible precio de la arrogancia.* Armadura negra (salvación por armadura de 4+, tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros). En vez de la tirada de 4+, proporciona una tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede mejorarse y Resistencia a la Magia (2) (siguen el resto de efectos de la Armadura negra).
- **Armadura de Gazrakh (25).** *La gran calidad de esta armadura hace que sea capaz de soportar golpes de cualquier poder.* Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+), aunque en vez de la tirada de 5+ proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorarse de ninguna forma.
- **Armadura de Lava (25).** *Esta armadura, gracias a sus protecciones arcanas, no sólo ofrece una excelente protección; lo que la hace realmente especial es que cualquier llama cercana es absorbida por la propia armadura, ya sean llamas mundanas o mágicas.* Se considera una Armadura negra (salvación de 4+, tirada de salvación especial de 5+ contra ataques flamígeros) pero en vez de otorgar especial de 5+ contra flamígeros, el portador y su montura son inmunes a los ataques flamígeros.

Talismanes

Un Personaje puede llevar un único Talismán.

- **Talismán de Obsidiana (60).** *Este talismán posee propiedades de defensa ante la magia que le permite neutralizar la magia de los hechiceros enemigos.* Cualquier

hechizo (amigo o enemigo) que designe como objetivo al portador o la unidad donde esté, queda automáticamente dispersado (aunque haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Los hechizos que no designen al portador o la unidad como objetivo sino que afecten a “las unidades” (p.e. Cabeza ardiente, Tormenta de Cronos, Robar vida) no serán dispersados y afectarán igualmente al portador o la unidad. Además, ninguna miniatura en contacto peana con peana con el portador (amigo o enemiga) puede lanzar hechizos, ni siquiera mediante objetos portahechizos.

- **Manto de Piedra (40).** *Se dice que fue creado a partir de la carne de los aprendices a brujos que fallaron ante Astaroth. Este manto protege al brujo mientras recuerda a los demás el precio del fracaso.* R+1, I-1 (mínimo 1) del portador.
- **Anteojos con lentes de Corindón (30).** *Estos anteojos, hechos de los zafiros y rubíes más perfectos, abren a su portador nuevas formas de percibir el mundo.* Todos los enemigos que ataquen al portador en combate cuerpo a cuerpo deberán repetir las tiradas para impactar que hayan tenido éxito. Si el enemigo puede repetir las tiradas para impactar que haya fallado, entonces ambos efectos se anulan.

Objetos Arcanos

Los Grandes Brujos, Brujos o Herreros Demoníacos pueden llevar un único Objeto Arcano.

- **Cáliz de Oscuridad (25).** *Este objeto arcano domina la energía de la magia para servir a Hashut, el Dios de la Oscuridad.* Al inicio de la fase de magia de cualquier jugador, puedes activar el Cáliz de Oscuridad. Si lo haces, lanza 1d3; retira esa cantidad de dados de magia (o dispersión) de ambos jugadores. Por ejemplo, si lo activas en la fase de magia del enemigo, lanzas 1d3 y sacas un 3, retira 3 dados de energía del enemigo y 3 dados de dispersión propios.
- **Cetro Ceremonial de Hashut (25).** *Este cetro utiliza el odio y la crueldad innata del hechicero como combustible para las llamas malditas que expele por su adorno extremo.* Se trata de un Objeto portahechizos con un Nivel de energía 3. El portador puede lanzar el hechizo Llamas de Azgorh de la Magia de los Enanos del Caos. Tira 1D6 cada vez que el portador utilice este objeto: con un resultado de 1, las energías mágicas se agotan y el objeto queda inservible para el resto de la partida.

Objetos Hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- **Gema Negra de Gnar (35).** *La Gema Negra de Gnar contiene los secretos del tiempo, y es capaz de atrapar a su poseedor y un adversario en un éstasis temporal.* Un sólo uso. Declara su uso en una fase de combate cuerpo a cuerpo (de cualquier jugador), después de lanzar y aceptar desafíos, después de los impactos por carga pero antes de empezar las tiradas de combate. Elige una miniatura (amigo o enemiga) en contacto peana con peana con el portador de la Gema Negra (en caso de desafío debe ser la miniatura desafiada); ni el portador, ni esa miniatura, ni sus monturas pueden atacar o ser atacados durante esa fase.
- **Frasco demoníaco de Ashak (50).** *Esta infame vasija de hierro aprisiona un demonio de terrible poder. Cuando se abre, sus gritos pueden quebrar la piedra y agrietar el suelo mientras huye hacia el éter.* Un solo uso. Declara su uso al inicio de una fase de movimiento propia, antes de declarar cargas. Todas las unidades enemigas a 45cm deben realizar un chequeo de pánico (excepto aquellas inmunes a

pánico, psicología o desmoralización). Además, los edificios, las máquinas de guerra y los carros (así como todos los objetos “inanimados”, como podría ser la Campana Gritona skaven o el Tanque a Vapor imperial) a esa distancia sufren 1D6 heridas automáticas (repártelas como si fueran proyectiles, por ejemplo entre la máquina y la dotación o entre un personaje y su carro si lo usa de montura). El Frasco NO es un objeto portahechizos, así que no se puede dispersar.

- **Huargo de Hierro (35).** *Esta extravagante creación mecánica en forma de Lobo Gigante creada por ingenieros Enanos del Caos pesa aún más que su contrapartida animal y tiene el mismo mal genio.* Solo personajes hobgoblin. Se considera un Lobo Gigante a todos los efectos (montura, caballería rápida, etc) que, al cargar, causa 1D3 impactos de Fuerza 5 además de sus ataques normales.
- **Guanteletes de Bazhrakk el Cruel (20).** *Como en el caso de la armadura, Bazhrakk también se hizo crear unos guanteletes de piedra para darle mayor fuerza y poder destrozarse a sus enemigos. Sin embargo estos guanteletes se quedaron en la Torre el día de la masacre por parte de los Orcos...* El portador gana F+1 en su perfil.
- **Aliento de Hashut (15).** *Así como los Enanos son aficionados a la cerveza, los Enanos del Caos son aficionados a unos brebajes llamados “Stroh”. Son tan fuertes que algunos incluso lo traen a la batalla. Un trago escupido con la suficiente fuerza es capaz de hacer más daño que muchas de las armas de otros ejércitos.* Un sólo uso. El portador puede hacer un ataque con la plantilla de aliento. Las miniaturas bajo él (parciales a 4+) reciben un impacto de F3 flamígero.
- **Terror de Pielverde (10).** *Estas piedras vinculan el alma de los pielesverdes y, cuando se rompen, les causa un dolor indescriptible.* Un sólo uso. Úsalo cuando una unidad amiga falle un chequeo de animosidad a 30cm o menos del portador; el jugador puede elegir que la unidad reciba 1d3 heridas directas (sin posibilidad de salvación por armadura) y repetir el chequeo.

Estandartes Mágicos

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

- **Efigie de Hashut (75).** *Tallada tomando como modelo al diabólico Padre de la Oscuridad por los más dementes sacerdotes de Zharr-Naggrund, esta repugnante talla de obsidiana es capaz de despertar los más atávicos temores en aquellos que la contemplan.* La unidad causa Miedo.
- **Estandarte de la Esclavitud (50).** *Cuando los Enanos del Caos capturan alguna unidad de pielesverdes, en ocasiones guardan sus estandartes para mostrarlos en batalla y recordarles el destino que les espera si huyen.* Las unidades de tipo Pielverde a 30cm o menos del Estandarte de la Esclavitud pueden repetir cualquier chequeo de psicología no superado.
- **Pabellón de la Custodia Templada (40).** *El poder que emana este pabellón endurece y lustra los metales forjados bajo los rituales de los hijos de Hashut.* Todas las miniaturas de Enanos del Caos de la unidad en la que esté este estandarte aumentan su tirada de salvación por armadura en +1, hasta un máximo de 2+.

Monturas

Monturas y tipo de personaje

Todos los personajes Enanos se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo los Centauros Menores (que son Caballería).

Mientras un personaje Enano del Caos esté montado en Monstruo pierde la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasa a ser Infantería. Mientras esté montados en Monstruo NO se considera Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

En algunos casos, las Monturas ocupan una opción adicional (por ejemplo, un personaje montado en Gran Tauro ocupa una opción adicional de Héroe). Esto es para las monturas opcionales; en los casos en que ya esté incluido en la entrada del ejército ya está indicado qué opciones adicionales ocupa (por ejemplo, Drazhoath el Cenizo ya indica que ocupa una opción de Comandante más una de Héroe).

Lobo Gigante

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3

Tipo de unidad: Caballería, Animal.

Reglas especiales: Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.

Gran Tauro

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Tauro	15	5	0	6	5	4	3	4	6

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.

Reglas especiales: Volar. Terror. Objetivo grande. Inmune a ataques flamígeros. Tirada de salvación por armadura de 4+. Arma de aliento (F3, Ataques flamígeros).

Lammasu

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lammasu	15	3	0	5	5	4	2	2	8

Tipo de unidad: Monstruo, Lammasu.

Reglas especiales: Volar. Terror. Objetivo grande. Tanto el Lammasu como su jinete tienen Resistencia a la Magia (2).

Comandantes

Señor de la Torre

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Torre	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Coste: 145 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+6), Guja ardiente (+9) o Arma de mano adicional (+6).

Armadura: Armadura Negra. Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede montar en un Gran Tauro (+230; ocupa una opción adicional de Héroe).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 125 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Gran Brujo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Brujo	8	4	3	4	5	3	2	1	9

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero.

Coste: 225 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Es un hechicero de nivel 3 que puede usar saber del Fuego, Metal, Sombras, Muerte, o Magia Volcánica. Puede ser de nivel 4 por +35 puntos.

Montura: Puede montar en Lammasu (+200).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Taur'ruk

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Taur'ruk	18	6	2	5	5	4	5	5	9

Tipo de unidad: Monstruo, Caos.

Inclusión. Un Taur'ruk no puede ser el General. Por tanto, debes incluir otro personaje (que pueda ser el General) aparte de un Taur'ruk en tu ejército.

Coste: 200 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Arma a dos manos (+8) o Arma de mano adicional (+6).

Armadura: Armadura pesada. Además, tiene una tirada de salvación por piel escamosa de 5+. En conjunto, tiene una tirada de salvación por armadura de 3+. Puede cambiar su Armadura pesada por Armadura negra (+24).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Desprecio. Miedo. Impactos por carga (1).

Héroes

Castellano Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Castellano Infernal	8	6	4	4	5	2	3	3	9

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Coste: 65 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4), Guja ardiente (+6) o Arma de mano adicional (+4).

Armadura: Armadura Negra. Puede llevar escudo (+2).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 75 puntos en objetos mágicos.

Opciones. Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25); si lo es, no podrá elegir equipo adicional (armas, armas de proyectiles ni escudo). Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar otros objetos mágicos); o bien armas mágicas, armaduras mágicas y/o talismanes mágicos hasta 75 puntos en total.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Brujo

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

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero.

Coste: 90 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Es un hechicero de nivel 1 que puede usar saber del Fuego, Metal, Sombras, Muerte, o Magia Volcánica. Puede ser de nivel 2 por +35 puntos.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Herrero Demoníaco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Herrero Demoníaco	8	4	5	4	5	2	2	2	9

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero.

Coste: 65 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Guja ardiente (+6).

Armas de proyectiles. Bombas nafta. Arma arrojadiza, alcance 15cm; si impacta, causa 1D3 impactos de F3 con Poder de penetración.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Puede ser Hechicero de nivel 1 (+50) o Hechicero de nivel 2 (+85). Si es Hechicero debe usar saber del Fuego. (Fíjate que el Herrero Demoníaco es de tipo Hechicero aunque no tenga niveles de magia).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Maestro artillero. El Herrero Demoníaco puede unirse a la dotación de cualquier máquina de guerra que tenga dotación de Enanos del Caos (no a las máquinas Hobgoblin). Una máquina con un Herrero Demoníaco de dotación puede repetir la tirada del dado de artillería cuando dispara.

Poco diestro en magia. Si un Herrero Demoníaco intenta lanzar un hechizo y tiene Disfunción Mágica, además de tirar en la tabla de Disfunciones recibe una herida (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura). Si sobrevive, pasa a tener R+1.

Héroe Centauro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe Centauro	20	6	3	4	5	2	4	4	9

Tipo de unidad: Caballería, Enano, Caos.

Coste: 80 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Arma a dos manos (+4) o Arma de mano adicional (+4).

Armadura: Puede llevar Armadura ligera (+2), Armadura pesada (+4), o armadura Negra (+8). También puede llevar Escudo (+2).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50. puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Centauro menor. Desprecio.

Khan Hobgoblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khan Hobgoblin	10	4	3	4	4	2	4	3	7

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. Un Khan no puede ser el General. Por tanto, debes incluir otro personaje (que pueda ser el General) aparte de un Khan en tu ejército.

Coste: 41 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4) o arma de mano adicional (+4). Si va montado, puede ir con Lanza (+2).

Armas de proyectiles: Puede llevar Arco (+6) o Cuchillos Arrojadizos (+3).

Armadura: Puede llevar Armadura ligera (+2). Puede llevar escudo (+2).

Montura. Puede montar en Lobo gigante (+12).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Opciones. Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25); si lo es, no podrá elegir equipo adicional (armas, armas de proyectiles ni escudo). Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar otros objetos mágicos); o bien armas mágicas, armaduras mágicas y/o talismanes mágicos hasta 75 puntos en total.

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio.

Unidades básicas

1+ Guerreros Enanos del Caos

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

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Inclusión. Es obligatorio incluir al menos una unidad de Guerreros Enanos del Caos en el ejército.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 8 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m).

Arma de proyectiles. Pueden llevar Ballesta (+4/m).

Armadura: Armadura pesada. Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Campeón (+10).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Trabuqueros

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

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 11 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano.

Arma de proyectiles. Trabuco.

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Ensoydecedor(+12).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Guerreros Hobgoblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Traicionero	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. No puede haber más unidades de Guerreros Hobgoblin que de Guerreros Enanos del Caos. Los Guerreros Hobgoblin no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 2 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar Dos armas de mano (+2/m).

Arma de proyectiles. Pueden ir con Cuchillos arrojadizos (+1/m).

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden ir con Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+4), Portaestandarte (+8), Traicionero (+8).

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio.

Arqueros Hobgoblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Ojotuerto	10	3	4	3	3	1	2	1	6

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. No puede haber más unidades de Arqueros Hobgoblin que de Guerreros Enanos del Caos. Los Arqueros Hobgoblin no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 5 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano.

Arma de proyectiles. Arco.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Ojotuerto (+10).

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio.

Jinetes de las Estepas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete de la Estepa	-	3	3	3	3	1	2	1	6
Cabalgaestepas	-	3	3	3	3	1	2	2	6
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3

Tipo de unidad: Caballería, Hobgoblin, Pielverde.

Inclusión. No puede haber más unidades de Jinetes de las Estepas que de Guerreros Enanos del Caos. Los Jinetes de las Estepas no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 11 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).

Arma de proyectiles. Pueden ir con Arco (+3/m).

Armadura: Pueden llevar Escudo (+1/m).

Montura. Montan un Lobo Gigante.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Cabalgaestepas (+12).

Reglas especiales: Animosidad. Caballería rápida. Desprecio.

Máquina experimental

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Máquina experimental y dotación	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Tipo de unidad: Máquina de guerra, Infantería, Enano, Caos.

Inclusión. No puedes incluir más Máquinas experimentales que unidades de Guerreros Enanos del Caos. Las Máquinas Experimentales no cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Tamaño de la unidad: Aunque la miniatura pueda estar compuesta de varias partes (por ejemplo, una máquina de guerra y dos Enanos de dotación) se considerará como si fuera una única miniatura en peana 25x50mm (caballería), aunque NO son caballería a ningún efecto (así que tienen 360° de visión, etc.).

Coste: 40 puntos por unidad

Arma: Arma de mano.

Armadura: Armadura ligera.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Armas experimentales. Las Máquinas experimentales son ingenios salidos de las forjas de los Enanos del Caos: morteros, arcabuces giratorios de repetición, bazocas e incluso pequeños lanzallamas. Para simplificar, todos ellos se disparan como la catapulta, pero con alcance 0-45cm. Las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F3 con Poder de Penetración.

A efectos de designar disparos a una Máquina Experimental, trátalos como si fueran un personaje (ver regla "Proximidad a tropas amigas", reglamento de Warhammer página 97). Las Armas Experimentales son máquinas de guerra, así que se ven sujetas a los hechizos y efectos que limitan a las máquinas de guerra (por ejemplo, si un hechizo impide disparar a menos que se saque un 4+, necesitarás lanzar el dado por cada Arma experimental). Las Armas Experimentales se consideran infantería, así que salvo al punto anterior, no siguen las reglas de máquinas de guerra (pueden marchar, mover y disparar, no pueden marchar y disparar, etc.) aunque NO pueden aguantar y disparar.

Unidades Especiales

Guardia Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia Infernal	8	5	3	4	4	1	2	1	9
Señor Infernal	8	5	3	4	4	1	2	2	9

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 16 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Armadura Negra. Escudo.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Señor Infernal (+14). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Opciones. Una única unidad de Guardia Infernal en todo el ejército puede ser de Juramentados (+2/m). Los Juramentados son iguales que la Guardia Infernal pero llevan armas demoníacas que proporcionan F+1 y ataques mágicos (no pueden llevar Arma a dos manos).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Tozudos.

Gujas Ardientes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guja Ardiente	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Escupellamas	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 12 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano.

Arma de proyectiles. Guja ardiente.

Armadura: Armadura Negra.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Escupellamas (+12). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza.

Berserker

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Berserker	8	5	3	4	4	1	2	1	9
Enajenado	8	5	3	4	4	1	2	2	9

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 10 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Puede llevar Arma de mano adicional (+2/m) o Arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Enajenado (+12).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Furia Asesina.

Esclavos Goblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esclavo Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6

Tipo de unidad: Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 2 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).

Armadura: Escudo.

Grupo de mando: Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe Goblin (+8).

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio.

Miedo a los orejotaz. Las miniaturas de tipo Elfo causan Miedo a los Goblin.

Esclavos Orcos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esclavo Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe	10	4	3	4	4	1	2	2	7

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 5 puntos por miniatura.

Arma: Rebanadora.

Armadura: Armadura ligera.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe Orco (+13).

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio.

0-1 Orcos Negros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Orco negro, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 10 puntos por miniatura.

Arma: Rebanadora. Puede cambiar su Rebanadora por Dos armas de mano (+2/m) o por Arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Orco Negro (+15).

Reglas especiales: Desprecio.

Hobgoblins Escurridizos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin Escurridizo	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Apuñalador	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Tipo de unidad: Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 6 puntos por miniatura.

Arma: Dos armas de mano.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Apuñalador (+10).

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio. Ataques envenenados.

Escurridizos. El enemigo nunca puede envolver el flanco de los Hobgoblins Escurridizos, mientras que éstos pueden envolver al enemigo siempre, con cualquier número de miniaturas (incluso aunque no hayan ganado el combate). La huida se trata de la forma habitual.

Centauros Menores

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro Menor	20	5	3	4	4	1	2	2	9
Jefe Centauro	20	5	3	4	4	1	2	2	9

Tipo de unidad: Caballería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 21 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m) o Arma de mano adicional (+2/m).

Armadura: Armadura ligera. Pueden cambiar su Armadura ligera por Armadura pesada (+1/m) o Armadura negra (+3/m). Pueden llevar Escudo (+2/m)

Grupo de mando: Músico (+8), Portaestandarte (+16), Jefe Centauro (+16). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Centauro Menor. Desprecio.

Nacidofuego K'daii

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nacidofuego K'daii	15	4	2	5	4	3	4	2	7

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Demonio, Caos.

Tamaño de la unidad: 3+

Coste: 44 puntos por miniatura.

Arma: Hachas infernales (Arma de mano).

Reglas especiales: Miedo. Inmune a psicología. Ataques flamígeros. Ataques mágicos. Inmunes a ataques flamígeros. Inestables. Tirada de salvación especial de 5+. Cuerpo ardiente.

Lanzavirotes Hobgoblin

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

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzavirotes, 3 Hobgoblins de dotación. Puedes incluir 1-2 Lanzavirotes Hobgoblin como una única opción de unidad Especial.

Coste: 35 puntos por unidad

Arma: Arma de mano.

Reglas especiales: Desprecio.

Lanzavirotes. Consulta el manual, página 124.

Lanzacohetes Hobgoblin

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

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Hobgoblin, Pielverde.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes, 3 Hobgoblins de dotación.

Coste: 50 puntos por unidad

Arma: Arma de mano.

Reglas especiales: Desprecio.

Máquina de guerra (visión 360°, puede pivotar gratis, mueven según Hobgoblins, no puede marchar).

Lanzacohetes. El Lanzacohetes sigue todas las reglas de la Catapulta, con la salvedad que su alcance máximo es 90cm, usa la plantilla circular pequeña y causa impactos de F3 con Poder de penetración (F6 bajo el agujero central).

Lanzacohetes de Muerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes de Muerte	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes, 2 Enanos del Caos de dotación.

Coste: 70 puntos por unidad

Arma: Arma de mano.

Armadura. Armadura ligera.

Opciones. El Lanzacohetes puede tener un Demonio atado (+25).

Reglas especiales: Desprecio. Firmeza.

Máquina de guerra (visión 360°, puede pivotar gratis, mueven según Enanos del Caos, no puede marchar).

Lanzacohetes de Muerte. El Lanzacohetes de Muerte sigue todas las reglas de la Catapulta, con dos excepciones: la primera es que el alcance máximo es de 120cm, y la segunda es que en caso de obtener Problemas en el dado de artillería pero Impacto en el dado de dispersión, no causa Problemas sino que se desvía en el sentido indicado en la flechita pequeña.

Torbellino de Muerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Torbellino de Muerte	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Centauro menor	20	5	-	4	-	-	3	2	9

Tipo de unidad: Carro, Enano, Caos.

Inclusión. Puedes incluir 1-2 Torbellinos de Muerte como una única opción de unidad Especial.

Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Torbellino de Muerte empujado por un Centauro Menor.

Coste: 55 puntos.

Arma: Arma de mano.

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 6+.

Reglas especiales: Desprecio. Carro. El Torbellino de Muerte no es un carro al uso, puesto que no tiene tripulación ni bestia de tiro sino que está empujado por un Centauro Menor. De todas formas, considera que es un Carro a todos los efectos (impactos por carga, impactos de F7, etc.).

Unidades Singulares

Cañón de Magma

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón de Magma	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tipo de unidad: Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Cañón de Magma y 3 Enanos del Caos.

Coste: 140 puntos la unidad

Arma: Los Enanos del Caos llevan Arma de mano.

Armadura: Los Enano del Caos llevan Armadura ligera.

Opciones. El Cañón de Magma puede tener un Demonio Atado (+25).

Reglas especiales: Desprecio. Firmeza.

Máquina de guerra (visión 360°, puede pivotar gratis, mueven según Enanos del Caos, no puede marchar).

Cañón de Magma. El Cañón de Magma se trata a todos los efectos como un Cañón, con las siguientes excepciones:

- Su alcance máximo es 30cm
- Una vez determinado el punto de impacto, en vez de lanzar de nuevo el dado de artillería para establecer la distancia de rebote, coloca la plantilla de lágrima (llamas) con la punta en el punto de impacto y orientada en el mismo sentido que la dirección de disparo.
- Las miniaturas bajo la plantilla de lágrima (parciales a 4+) reciben cada una un impacto de F5 con Heridas múltiples 1D3, Ataques flamígeros. Cualquier unidad que sufra una o más bajas debido al Cañón Lanzallamas deberá hacer un chequeo de pánico.
- Si se obtienen Problemas al lanzar el dado de artillería, lanza 1D6: con un 1 la máquina y la dotación quedan destruidas (retíralos como baja), con 2-3 el disparo no tiene efecto (y no puede disparar el siguiente turno) y con 4+ el disparo no tiene efecto (pero podrá disparar el siguiente turno).

Cañón Estremecedor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Estremecedor	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tipo de unidad: Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Cañón Estremecedor y 3 Enanos del Caos.

Coste: 110 puntos la unidad

Arma: Los Enanos del Caos llevan Arma de mano.

Armadura: Los Enanos del Caos llevan Armadura ligera.

Opciones. El Cañón Estremecedor puede tener un Demonio Atado (+25).

Reglas especiales: Desprecio. Firmeza.

Máquina de guerra (visión 360°, puede pivotar gratis, mueven según Enanos del Caos, no puede marchar).

Cañón Estremecedor. El Cañón Estremecedor dispara como una catapulta y sigue todas sus reglas, con las siguientes excepciones:

- El alcance mínimo es de 30cm (no puedes apuntar menos de 30cm).
- El alcance máximo es de 120cm (no puedes apuntar más de 120cm).
- En caso de "Problemas", usa la tabla de Problemas del cañón en vez de la tabla de la catapulta.
- Después de determinar el punto de impacto y de causar el daño habitual, lanza 5D6; todas las tropas (amigas y enemigas) a esa distancia en centímetros del punto de impacto ven reducido su atributo de Movimiento a la mitad hasta el final del próximo turno enemigo y, además, no podrán disparar armas de proyectiles; las miniaturas de tipo Máquina de guerra dentro de ese radio, deberán lanzar 1D6 y obtener 4+ para poder disparar en su próxima fase de disparo.

Mortero Terremuerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mortero Terremuerte	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Ogro	15	3	3	4	4	3	2	3	7

Tipo de unidad: Máquina de Guerra. Los Enanos del Caos de dotación son Infantería, Enano, Caos. El Ogro es Infantería monstruosa, Ogro, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Mortero Terremuerte, 3 Enanos del Caos, y un Ogro.

Coste: 130 puntos la unidad

Arma: La dotación (Enanos del Caos y Ogro) llevan Arma de mano.

Armadura: La dotación (Enanos del Caos y Ogro) lleva Armadura ligera.

Opciones. El Mortero Terremuerte puede tener un Demonio Atado (+25).

Reglas especiales: Desprecio. Firmeza.

Máquina de guerra (visión 360°, puede pivotar gratis, mueven según Enanos del Caos, no puede marchar).

Mortero Terremuerte. El Mortero Terremuerte dispara como una catapulta y sigue todas sus reglas, con las siguientes excepciones:

- El alcance mínimo es de 30cm (no puedes apuntar menos de 30cm).
- El alcance máximo es de 180cm (no puedes apuntar más de 180cm).
- En caso de "Problemas", usa la tabla de Problemas del cañón en vez de la tabla de la catapulta, pero aplica un modificador de -1 a la tirada de Problemas.
- Cualquier unidad impactada por el Mortero no podrá mover de forma voluntaria en su siguiente fase de movimiento (pero si tienen que huir, huirán) ni disparar armas que requieran "mover o disparar", incluyendo máquinas de guerra.
- Además de los artilleros enanos, el Mortero cuenta con un Artillero Ogro. Este Artillero luchará en combate cuerpo a cuerpo, pero además es vital para recargar la máquina; si el Ogro muere, al declarar disparo con el Mortero deberás lanzar 1D6;

con 3+ puede disparar ese turno, con 1-2 no puede disparar (cuesta mucho recargar el mortero).

- Si el Mortero resultase destruido, la dotación (superviviente) formaría una unidad, siendo de hostigadores si sólo quedan Enanos del Caos, o con todas las miniaturas en una única fila (si no fueran hostigadores, al ser el Ogro uno más de la unidad).

Cañón Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Infernal	-	4	4	6	7	6	1	4	9
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tipo de unidad: El cañón es Máquina de guerra, Demonio, Caos. La dotación es Infantería, Enanos, Caos

Inclusión. Puedes incluir un único Cañón Infernal en tu ejército, ocupando dos opciones de unidad Singular.

Tamaño de la unidad: 1 Cañón Infernal operado por 3 Enanos del Caos de dotación.

Coste: 270 puntos. Si el oponente elimina toda la dotación, se lleva la mitad de puntos del Cañón. Si elimina el Cañón por completo, aunque la dotación siga intacta, se lleva todos los puntos del cañón.

Arma: Los Enanos del Caos llevan arma de mano.

Armadura. El Cañón tiene una tirada de salvación por armadura de 3+. Los Enanos llevan Armadura pesada.

Reglas especiales: Máquina de guerra (visión 360°, puede pivotar gratis, mueven según Enanos del Caos, no puede marchar, no puede mover y disparar).

Objetivo grande. Potencia de unidad 6+1 por cada Enano del Caos.

Terror.

Demonio (Cañón). El Cañón (pero no la Dotación) es Demonio (así que tiene Aura demoníaca, Ataques mágicos, etc).

Inmunes a Desmoralización (así que no hace falta hacer chequeos de inestabilidad demoníaca).

¡Está vivo! El Cañón es en parte máquina y en parte demonio. En combate, el propio Cañón combate (así que los Enanos se sitúan a su lado en vez de delante). En caso de arrasamiento toda la unidad se desplaza 5D6cm.

Arrasar. El Cañón no puede declarar cargas pero en la fase de movimientos obligatorios debe tirar 5D6. Si el resultado obtenido es igual o mayor que la distancia existente entre el cañón infernal y la unidad enemiga más cercana, el cañón cargará inmediatamente (si puede) contra esa unidad. La unidad enemiga puede reaccionar a la carga normalmente. Debe tratarse el resultado obtenido en los 5D6 como la distancia de carga que deberá recorrer el cañón infernal, ya sea fallida o no. Si el cañón arrasa o está trabado, sólo puede escupir inmundicia (no puede disparar de la forma habitual). El cañón no puede perseguir. Si no queda dotación viva para controlarlo, el Cañón arrasará hacia la unidad más cercana, sea amiga o enemiga.

Disparando el cañón. Se dispara como una catapulta con alcance 150cm. Debido a su maligna inteligencia, puede repetirse la primera tirada del dado de dispersión cada turno. Coloca la plantilla pequeña. Una vez determinado el punto del impacto, toda unidad no inmune a psicología que esté debajo del área de efecto puede huir de forma voluntaria en dirección opuesta al cañón, antes de calcular el daño que sufra. Todas las miniaturas bajo la plantilla sufren un impacto de F10 con Heridas múltiples 1D6 (1D6+2 contra edificios). Luego se sitúa la plantilla grande centrada igual que la pequeña. Toda unidad (amiga o enemiga) con al menos una miniatura bajo la plantilla deberá hacer un chequeo de Liderazgo, si no lo supera huye en la dirección contraria.

Escupir inmundicia. En vez de disparar el cañón de forma habitual, puede optar por escupir una gran masa de trozos de cuerpos y esencia demoníaca. Sitúa la plantilla de llamas tocando con el extremo pequeño en la boca del cañón y el extremo ancho dirigido contra el blanco. Las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren impactos de F6. Toda unidad bajo la plantilla (aunque sea parcial) debe hacer chequeo de Terror. Un Cañón que mueve de forma voluntaria no puede Escupir inmundicia (igual que el resto de máquinas de guerra); un Cañón que se mueva por culpa de la regla Arrasar sí que puede Escupir inmundicia.

Impredecible. En caso de obtener Problemas, lanza 1D6:

1. El cañón rompe las cadenas, acaba con la dotación y se lanza contra la unidad más cercana. Si carga contra una unidad amiga, ésta no se ve obligada a hacer chequeo de Terror.
2. El cañón infernal intenta romper las cadenas zarandeándose violentamente. Sufre 1D6 heridas directas sin poder hacer salvaciones por armadura ni especiales.
3. El demonio encerrado en el cañón infernal entra en un estado de furia asesina. Retira la dotación del juego. Puede escupir inmundicia de inmediato.
4. El retroceso brutal del cañón infernal hace que uno de los miembros de la dotación sea engullido en el horno. Retíralo del juego.
5. Los arcanos mecanismos del cañón infernal gruñen y rechinan. Pierde el aura demoníaca y cualquier otra tirada de salvación especial que pudiera tener.
6. La energía caótica del cañón infernal se dispersa e inflige una herida a cada miniatura del campo de batalla **de tipo Hechicero** (así que no afecta a Sacerdotes Guerreros imperiales por ejemplo), sin posibilidad de efectuar ninguna tirada de salvación por armadura ni tirada de salvación especial. **En caso de una Unidad mágica (que son igualmente de tipo Hechicero), la unidad recibe 1D6 heridas.**

Demonio de Hierro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Demonio de Hierro	*	-	-	7	7	7	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tipo de unidad: Máquina de guerra, Demonio, Caos. La dotación es Infantería, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1 Demonio de Hierro manejado por 3 Enanos del Caos.

Potencia de unidad. El Demonio de Hierro tiene una Potencia de unidad de 7 y cada Enano del Caos vivo tiene 1.

Coste: 200 puntos.

Arma: Los Enanos van con Arma de mano.

Opciones. Debes equipar al Demonio de Hierro con una de las dos armas posibles (elige uno, el coste está incluido en el Demonio de Hierro):

- Dos cañones de vapor. En cada fase de disparo, el Demonio de Hierro puede disparar dos plantillas de lágrimas. Cada una sale de uno de los dos orificios frontales y siempre de forma perpendicular (no puede “escupir vapor a un lado”, ¡ni hacia atrás!). Las miniaturas bajo la plantilla reciben un impacto de F3 flamígero con Poder de Penetración. Este disparo puede usarse incluso si la miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo (afectará a las miniaturas bajo la plantilla).

- Rompecráneos. El Demonio de Hierro realiza 1D6 ataques en cada fase de combate cuerpo a cuerpo contra miniaturas o unidades situadas en su frontal; estos ataques impactan automáticamente y se resuelven con F7. No afecta si no hay miniaturas en su frontal.

Armadura: El Demonio de Hierro tiene una Tirada de salvación por armadura de 3+. Los Enanos del Caos llevan armadura ligera.

Reglas especiales: Desprecio. Inmune a desmoralización. Objetivo grande. Impactos por carga (1D6). Terror.

Movimiento. El Demonio de Hierro no mueve de forma habitual. En la subfase de movimientos obligatorios, y si el Demonio no está trabado en combate cuerpo a cuerpo, encara al Demonio de Hierro en cualquier dirección y elige cuánto quieres forzar la caldera. Puedes lanzar entre 1D6 y 6D6; esa es la cantidad de cm que moverá (puedes elegir no mover; en ese caso no hace falta que lances dados). Sin embargo, si sale triple 6 en la tirada para movimiento, se hará 1D6 heridas (demasiada presión en la caldera). Si choca contra una unidad (amiga o enemiga) causará 1D6+1 impactos por carga (como si fuera un carro, pero NO es un carro). Si ha chocado contra una unidad amiga, retrocederá 1cm después de causar los impactos por carga.

Disparo contra el Demonio de Hierro. Todos los disparos se resuelven contra el Demonio de Hierro, nunca contra la “dotación” (hay demasiado hierro donde esconderse).

Combate. El Demonio de Hierro no combate, pero los tres Enanos de dotación sí. El Demonio de Hierro es inmune a desmoralización, pero en caso de que venza el combate no puede perseguir.

Tren de artillería. Si al inicio de la fase de movimiento está en contacto peana con peana con una máquina de guerra amiga (Lanzacohetes, Cañón de magma, Mortero terremuerte o Cañón estremecedor) puede “engancharse” la máquina al Demonio. La máquina se mueve con el Demonio, y al final de la fase de movimiento puede “desengancharse”. El enganche no puede hacerse si el Demonio o la Máquina de guerra están trabados en combate. Se considera que ambas máquinas han movido a todos los efectos, por lo que no podrán disparar.

Dotación. Si no quedan miembros de la dotación, el Demonio de Hierro es retirado como baja.

Centauros Mayores

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro Mayor	18	4	2	5	4	4	3	3	8

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Caos.

Tamaño de la unidad: 3+

Coste: 70 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+6/m) o Arma de mano adicional (+4/m).

Armadura: Tienen una Tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a su Piel escamosa. Pueden llevar Armadura ligera (+3/m). Pueden llevar Escudo (+3/m)

Reglas especiales: Causan Miedo. Desprecio. Impactos por carga (1).

Destructor K'daii

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Destructor K'daii	22	5	5	7	6	6	5	6	8

Tipo de unidad: Monstruo, Demonio, Caos.

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 305 puntos.

Arma: Arma de mano.

Armadura: Su cuerpo medio metálico medio en llamas le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

Reglas especiales: Terror. Inmune a psicología. Ataques flamígeros. Ataques mágicos. Inmunes a ataques flamígeros. Inestable. Tirada de salvación especial de 5+. Cuerpo ardiente.

Juggernaut demoníaco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Juggernaut demoníaco	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Centauro Menor	20	4	3	4	-	-	3	2	8

Tipo de unidad: Carro, Enano, Caos.

Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro empujado por un Centauro Menor.

Coste: 210 puntos.

Arma: Arma de mano.

Armas de proyectiles. El Juggernaut tiene dos pequeños arcabuces que pueden disparar aunque haya movido (no marchado).

Armadura: El Juggernaut tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

Reglas especiales: Desprecio.

Carro. El Torbellino de Muerte no es un carro al uso, puesto que no tiene tripulación ni bestia de tiro sino que está empujado por un Centauro Menor. De todas formas, considera que es un Carro a todos los efectos (impactos por carga, impactos de F7, etc.).

Torre de Asedio. Cuenta como Torre de Asedio a todos los efectos, con la salvedad que no necesita nadie para moverse (se mueve gracias al centauro) y que aumenta a "hasta 10" la capacidad de "transporte" de la torre. Las miniaturas dentro del Juggernaut tienen una

salvación por armadura de 2+ que no puede mejorarse y podrían disparar a 360°.
Efectivamente, esto quiere decir que una Torre puede transportar 10 miniaturas y moverse gracias al Centauro.

Movimiento. El Juggernaut siempre mueve (hay un Centauro dentro) el M20 del Centauro, aunque no puede Marchar.

Personajes Especiales

Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Astragoth	8	6	3	5	5	3	1	3	10

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Hechicero, Personaje especial.

Inclusión. Puedes incluir a Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut, como una opción de Comandante en un ejército de Enanos del Caos. Astragoth debe ser el General (no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).

Coste: 420 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Es un hechicero de nivel 4 que usa Magia Volcánica.

Objetos mágicos. Cuerpo mecánico. Astragoth va montado en un cuerpo mecánico, que le proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura (para un total de 3+) y una tirada de salvación especial de 5+.

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Ataque mortífero. Por cada herida que cause (después de tiradas de salvación), Astragoth puede hacer un ataque extra. Los ataques extras pueden causar nuevos ataques extras.

Drazhoath el Lívido, Profeta de Hashut

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drazhoath	8	5	3	4	5	4	1	2	10
Gran Tauro	15	5	0	6	5	4	3	4	6

Tipo de unidad: Drazhoath es Infantería, Enano, Caos, Hechicero, Personaje especial. El Gran Tauro es Monstruo, Animal.

Inclusión. Puedes incluir a Drazhoath el Lívido como una opción de Comandante y una de Héroe en un ejército de Enanos del Caos.

Coste: 770 puntos (540 de Drazhoath + 230 del Gran Tauro).

Armas: Cetro de Drazhoath. Arma de mano. Los impactos hechos con el Cetro hieren con 4+ independientemente de la Resistencia del objetivo (a no ser que Drazhoath hiera con 3+ o 2+). Las tiradas de salvación por armadura se modifican con su F4 como es habitual.

Armadura: Armadura Negra.

Magia: Es un hechicero de nivel 4 que siempre usa Magia Volcánica.

Montura: Drazhoath monta en un Gran Tauro.

Equipo mágico: Amuleto Esquirlainfernal. Tiene una tirada de salvación especial de 5+; cada herida salvada hace que la miniatura responsable de esa herida salvada sufra una herida. Crisol demoníaco. Drazhoath tiene un +1 a sus tiradas para lanzar hechizos.

Además, si Drazhoath consigue eliminar una o más miniaturas enemigas de tipo Hechicero, ese modificador sube a +2.

Reglas especiales (Drazhoath): Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Renombre oscuro. Todas las unidades amigas a 30cm o menos de Drazhoath suman +1 a su Resolución de Combate.

Reglas especiales (Gran Tauro): Volar. Terror. Objetivo grande. Inmune a ataques flamígeros. Tirada de salvación por armadura de 4+. Arma de aliento (F3, Ataques flamígeros).

Ghazak Khan, Señor de las Estepas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ghazak Khan	10	7	6	4	4	3	6	4	9
Warghan	22	5	0	5	5	3	4	2	5

Tipo de unidad: Ghazak Khan es Infantería, Hobgoblin, Pielverde, Personaje especial. Warghan es Monstruo, animal.

Inclusión. Puedes incluir a Ghazak Khan como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército de Enanos del Caos. Ghazak Khan DEBE ser el General del ejército.

Coste: 350 puntos (305 de Ghazak Khan, 45 de Warghan).

Armas: Cimitarra Roja. Arma de mano. Las tiradas de salvación por armadura a causa de heridas de la Cimitarra Roja se resuelven con un -3 (en vez del -1 habitual por la F4 de Ghazak Khan) y, además, tienen la regla Heridas múltiples (1D3).

Armas de proyectiles: Arco.

Armadura: Escudo. Armadura pesada.

Montura. Ghazak Khan va montado en Warghan, un enorme lobo de guerra. Warghan tiene una Tirada de salvación por armadura de 4+.

Equipo mágico. Yelmo Cabeza Demoníaca. Después de que Ghazak sufra su primera herida, y si sigue vivo (no ha sido con Golpe Letal ni un Heridas múltiples) obtiene una Tirada de salvación especial de 4+ y Resistencia a la magia (1) hasta el final de la batalla.

Reglas especiales: Animosidad. Desprecio. Caballería rápida.

Grito de guerra de las estepas. Si Ghazak carga a una unidad que no es inmune a psicología, dicha unidad sólo puede Mantener la posición como reacción a la carga (no puede huir ni aguantar y disparar).

Reprime la animosidad. Cualquier unidad amiga de tipo Pielverde a 15cm o menos de Ghazak puede repetir los chequeo de animosidad fallados.

Señor de las Estepas. Un ejército liderado por Ghazak Khan puede incluir cualquier unidad básica de Hobgoblins sin importar las unidades de Guerreros Enanos del Caos que haya; y esas unidades cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército. Los Hobgoblins Ecurridizos pasan a ser Unidad básica, pero no cuentan para el mínimo de unidades básicas a incluir. En el ejército liderado por Ghazak Khan sólo se pueden incluir personajes de tipo Hobgoblin.

Gorduz el Traicionero

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gorduz el Traicionero	-	5	3	4	4	2	3	3	8

Lobo gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3
--------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Tipo de unidad: Caballería, Hobgoblin, Pielverde, Personaje especial.

Inclusión. Puedes incluir a Gorduz el Traicionero como una opción de Héroe en un ejército de Enanos del Caos.

Coste. 160 puntos.

Armas: Arma de mano. Lanza.

Arma de proyectiles: Arco.

Armadura: Armadura ligera. Escudo.

Montura: Gorduz va montado en un Lobo gigante.

Reglas especiales: Animosidad. Caballería rápida (pese a su armadura). Desprecio.

Suertudo. Gorduz tiene muchísima suerte; dispone de una tirada de salvación especial de 5+ y además puede repetir las tiradas de 1 para impactar y herir. Sabiendo su suerte, no se inmuta ante las cosas, por lo que es inmune a psicología; además, si se une a una unidad de Jinetes de las Estepas, la unidad también repetirá los 1 para impactar y para herir y serán inmunes a psicología.

Zhatan el Negro, Señor de la Torre de Zharr

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zhatan el Negro	8	8	4	4	5	4	5	4	10

Tipo de unidad: Infantería, Enano, Caos, Personaje especial.

Inclusión. Puedes incluir a Zhatan el Negro como una opción de Comandante en tu ejército de Enanos del Caos. Zhatan debe ser el General (y no puedes elegir otro personaje que Deba ser el General).

Coste: 400 puntos.

Armas: Hacha de Zhatan. Arma de mano. Los impactos hechos con el Hacha de Zhatan Anulan armadura y causan Heridas múltiples (1D3).

Armadura: Armadura Negra. Escudo.

Equipo mágico: Talismán de Metal Fundido. Zhatan tiene Regeneración. Además, por cada tirada de Regeneración superada, añade un dado a la próxima fase de magia a la reserva de dados del jugador Enano del Caos (sea dado de magia o de dispersión, respectivamente).

Reglas especiales: Avance imparable. Desprecio. Firmeza. Odio (a todo el mundo).

Portaestandarte de Batalla. Zhatan es el Portaestandarte de Batalla, y puede serlo aunque sea el General del ejército.

Líder de la Torre de Zharr. Zhatan es el General del ejército. Todas las unidades de Guerreros Enanos del Caos (no de Trabuqueros, ni Guardia Infernal, sólo los Guerreros Enanos del Caos) bajo su mando pueden repetir los chequeos de psicología fallados.

Nueva lista: Legión de Azgorh

No hay Personajes Especiales permitidos en este ejército, salvo Drazhoath el Lívido.

Comandantes

- 0-1 Drazhoath el Lívido, Profeta de Hashut
- Taur'ruk

Héroes

- Castellano Infernal
- Herrero Demoníaco
- Khan Hobgoblin

Unidades básicas

- Guardia Infernal (si los transformas en Juramentados pasan a ser Unidad especial)
- Gujas ardientes
- Guerreros Hobgoblin

Unidades especiales

- Juramentados (no tienen el límite 0-1)
- Centauros Mayores
- Nacidofuego K'daii
- Cañón de Magma
- Lanzacohetes de Muerte
- Demonio de Hierro

Unidades Singulares

- Jinetes de las Estepas
- Mortero Terremuerte
- Destructor K'daii
- Cañón Infernal
- Gigante de Asedio del Caos (ver MDNR Reino del Caos: Mortales)

Nueva lista: Incursión esclavista

No hay Personajes Especiales permitidos en este ejército.

Comandantes

- Gran Brujo

Héroes

- Castellano Infernal
- Brujo
- Héroe Centauro
- Herrero demoníaco

Unidades básicas

- Guerreros Enanos (ya no son 1+)
- Trabuqueros
- 0-1 Guardia Infernal (no pueden ser Juramentados)
- Berserker
- Centauros menores

Unidades especiales

- Hobgoblins escurridizos
- Nacidofuego K'daii
- Centauros mayores

Unidades Singulares

- Gujas ardientes
- Destructor K'daii

Nueva lista: Fuerza de asedio

No hay Personajes Especiales permitidos en este ejército.

Comandantes

- Señor de la Torre

Héroes

- Castellano Infernal
- Brujo
- Héroe Centauro
- Herrero demoníaco

Unidades básicas

- 1+ Guerreros Enanos (son la única unidad que cuenta para el mínimo de unidades básicas que debes incluir en el ejército).
- Trabuqueros
- Máquina experimental
- Torbellino de Muerte
- Juggernaut demoníaco
- Demonio de Hierro. Puedes incluir tantos Demonios de Hierro como máquinas a las que pueda ir enganchado (Lanzacohetes, Cañón de magma, Mortero terremoto, Cañón estremecedor); así, si incluyes tres de estas máquinas, puedes incluir tres Demonios de Hierro (pagando su coste).

Unidades especiales

- Gujas Ardientes
- Lanzacohetes de Muerte.
- Cañón de Magma.
- Cañón Estremecedor.
- Mortero Terremuerte.
- Cañón Infernal.

Unidades Singulares

- Guardia Infernal
- Nacidofuegos K'daii
- Destructor K'daii
- Centauros Menores
- Centauros Mayores
- Gigante de Asedio del Caos (ver MDNR Reino del Caos: Mortales)