

[Reglas simplificadas](#)

[Reglas del ejército](#)

[Odio a los Altos Elfos](#)

[Artes Oscuras](#)

[Magia: Magia Oscura](#)

[Armería oscura](#)

[El Templo de Khaine](#)

[Venenos](#)

[Artefactos y Habilidades](#)

[Artefactos de Poder](#)

[Armas mágicas](#)

[Armaduras mágicas](#)

[Talismanes](#)

[Objetos Arcanos](#)

[Objetos Hechizados](#)

[Estandartes Mágicos](#)

[Monturas](#)

[Monturas y tipo de personaje](#)

[Corcel Oscuro](#)

[Pegaso Negro](#)

[Mantícora](#)

[Dragón Negro](#)

[Carros](#)

[Comandantes](#)

[Príncipe Oscuro](#)

[Gran Hechicera](#)

[Héroes](#)

[Noble Elfo Oscuro](#)

[Hechicera](#)

[Señor de las Bestias](#)

[Asesino](#)

[Capitán de Arca Negra](#)

[Unidades básicas](#)

[Guerreros Elfos Oscuros](#)

[Corsarios](#)

[Jinetes Oscuros](#)

[Mastines](#)

[Unidades Especiales](#)

[Sombras](#)

[Verdugos](#)

[Elfas Brujas de Khaine](#)

[0-1 Arpías](#)

[Caballeros Gélidos](#)

[Jinetes Mortales](#)

[Carro de Gélidos](#)

[Carro Fustigador](#)

[Medusa Drenasangre](#)

[Unidades Singulares](#)

[0-1 Guardia Negra](#)

[Hermanas de la Matanza](#)

[Brujos Fuegoletal](#)

[0-1 Caldero de Sangre](#)

[Altar Drenasangre](#)

[Lanzavirotos Destripador](#)

[Hidra de Guerra](#)

[Kharibdyss](#)

[Personajes Especiales](#)

[Anciana Hellebron, la Reina Bruja](#)

[Kouran Manoscuro, Capitán de la Guardia Negra](#)

[Lokhir Fellheart, Señor Kraken de Karond-Kar](#)

[Malekith, Rey Brujo de Naggaroth](#)

[Malus Darkblade, Portador de Tz'arkan](#)

[Morathi, Hechicera Bruja](#)

[Rakarth, Señor de las Bestias](#)

[Shadowblade, Maestro de Asesinos](#)

[Tullaris de Har Ganeth, Portador del Terror](#)

[Nueva Lista: Guarnición de la Ciudad](#)

[Monturas](#)

[Comandantes](#)

[Héroes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva unidad: Guardia de la Ciudad](#)

[Nueva Lista: Incursores de Naggaroth](#)

[Comandantes](#)

[Héroes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva Lista: Patrulla de vigilancia](#)

[Comandantes](#)

[Héroes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva lista: Culto de Slaanesh](#)

[Ejército combinado](#)

[Nuevos Objetos Mágicos](#)

[Armas mágicas](#)

[Talismanes](#)

[Objetos hechizados](#)

[Estandartes mágicos](#)

[Recompensas para los Ungidos](#)

[Reglas especiales](#)

[El General](#)

[Comandantes](#)

[Héroes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades Especiales](#)

[Unidades Singulares](#)

[Nuevo personaje: Druchii Ungido](#)

[Nueva unidad: Iniciados de Slaanesh](#)

Reglas simplificadas

Las siguientes reglas recogen efectos en todos los ejércitos (son reglas que se han aclarado / universalizado en posteriores ediciones, pero en 6ª eran un poco así).

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

Anula un ataque: Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede “renunciar a sus ataques” para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques (por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos) o de miniaturas compuestas (por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.

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.

Combate con dos armas mágicas. Esta miniatura lucha con dos armas mágicas, una en cada mano. A todos los efectos lucha con arma de mano adicional (así que lucha con un ataque más de los indicados en su perfil, incluso si se anulan ambas armas mágicas). Cada vez que la miniatura haga sus ataques, debes declarar cuántos ataques hace con cada una de las dos armas mágicas, teniendo en cuenta que debe hacer al menos uno con cada arma (por ejemplo, si tiene 5 ataques puede hacer 3 con una y 2 con la otra). Recuerda que debes declarar también a qué miniatura en contacto peana con peana hace cada ataque (así que de sus ataques debe decir qué ataques van a qué miniatura y con qué arma). La miniatura puede repartir los ataques de forma distinta en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que puedes usar una misma arma más de una vez contra una misma miniatura enemiga. Ten en cuenta que los efectos que anulen un arma mágica (y no “todas las armas mágicas”) anularán los efectos mágicos de una de las dos armas mágicas, que pasará a ser un arma adicional (por lo que igualmente podrás hacer un ataque con el arma anulada, y el resto con el arma mágica no anulada).

Despliegue oculto. Antes de la partida, anota en qué unidad está esta miniatura. Si la unidad es destruida (o sale del tablero) antes de ser revelado, esta miniatura se considera baja (el oponente gana sus puntos de victoria). Antes de que la miniatura sea revelada, no podrá ser dañada de ninguna forma (por ejemplo, un hechizo que daña a toda la unidad no dañaría al asesino). Al inicio de cualquier turno, o al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede revelar las miniaturas ocultas que quiera. En ese momento las miniaturas pueden colocarse en cualquier parte de la unidad (desplazando miniaturas si es necesario), incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo. En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre ataca primero. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad.

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.

Petrificar. La mirada de esta criatura convierte a sus enemigos en piedra. Se considera a todos los efectos un ataque de disparo con un alcance de 20cm; no es necesario hacer

tirada para impactar (y puede hacerse aunque la miniatura tenga HP0). El ataque impacta automáticamente. La víctima puede intentar apartarse en el último momento para evitar el destino que le espera. Para ello, la víctima debe hacer un chequeo de Iniciativa (lanza 1D6, debe obtenerse un valor inferior o igual a la Iniciativa, un 6 siempre es un fallo. Si lo supera, no ocurre nada. Si no lo supera, la víctima se transforma lentamente en piedra y muere (retírala como baja, sea cual sea su tamaño). No pueden efectuarse tiradas de salvación por armadura contra este ataque ni regeneración, pero sí tiradas de salvación especial.

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.

Unidad Mágica (X). En la fase de magia, si la unidad no está huyendo, a unidad puede lanzar el hechizo indicado entre paréntesis, como si fuera un objeto port hechizos de nivel igual al número de miniaturas de la unidad en el momento de lanzar el hechizo (así, una unidad formada por 5 miniaturas lanzaría el hechizo con un nivel de energía 5). Ten en cuenta que, pese a ser de tipo Hechicero, la unidad no genera dados de energía ni dispersión, ni puede dispersar hechizos. Es la propia unidad la que lanza el hechizo, así que no puede ser anulado por objetos o efectos que anulen objetos mágicos (como Anulación de Vault de los Altos Elfos). A todos los demás efectos, se considera un hechizo igual que cualquier otro objeto port hechizos (así que puede usarse Resistencia a la Magia, bonificadores para dispersar, etc.). Deben seguirse siempre todas las restricciones del propio hechizo (línea de visión, hechizos en combate cuerpo a cuerpo, etc.)

Reglas del ejército

Odio a los Altos Elfos

Las miniaturas de tipo Elfo Oscuro tienen Odio hacia todas las miniaturas de tipo Alto Elfo. Esto se refiere a los Elfos, no a sus monturas como Corceles Oscuros, Dragones Negros o Gélidos.

Artes Oscuras

Las hechiceras Elfas Oscuras tienen un +1 a todas sus tiradas para intentar lanzar un hechizo de Magia Oscura (no del resto de Saberes).

Magia: Magia Oscura

Las hechiceras Elfas Oscuras pueden usar el Saber de las Sombras, Saber de la Muerte o Magia Oscura.

#	Hechizo	Dif.	Objetivo	Dist.	LDV	CAC	Efecto	Duración
1	Nagaelythe, el Viento gélido	5+	Unidad enemiga	60cm	Sí	No	Proyectil mágico, 1D6 impactos F3. Toda unidad que sufra una o más bajas por este hechizo no podrá hacer nada en la siguiente fase de disparo.	-
2	Rayo de Karaidon	6+	Unidad enemiga	45m	Sí	No	Proyectil mágico, 1D6 impactos F5.	-
3	Chroesh, Palabra de Dolor	8+	Unidad enemiga	60cm	Sí	Sí	La unidad enemiga pasa a tener HA1 y HP1	Permanece en juego
4	Anchan-Rogar, el Ladrón de Almas	9+	Unidad enemiga	15cm	No	Sí	Cada miniatura de la unidad recibe un impacto F3. Cada herida no salvada hace que la hechicera gane 1H (hasta un máximo del doble de sus H iniciales)	-
5	Sometimiento de Lahmek	10+	Unidad enemiga	30cm	No	No	En el turno enemigo, el jugador Elfo Oscuro puede prohibir a la unidad enemiga objetivo una acción de Mover, Disparar, o Lanzar hechizos. Los movimientos obligatorios no serían una acción, así pues NO puede "congelarse" un fanático Goblin Nocturno (o un movimiento de huida) porque no es una acción, no es algo que se pueda hacer voluntariamente, es algo obligatorio.	Durante el turno enemigo
6	Horror Negro de Arnizipal	12+	Cualquier punto	45cm	Sí	No	Coloca la plantilla de artillería grande. Cada miniatura bajo la plantilla (parciales a 4+) hace un chequeo de Fuerza (lanza 1D6, ha de obtener su F o menos; un 6 siempre es un fallo). Si lo falla, la miniatura sufre una Herida (Anula armaduras, pueden usarse salvaciones especiales y regeneración). Si no tiene atributo de Fuerza, miniatura destruida con 6.	-

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

Armería oscura

- **Capa de Dragón Marino.** +1 a la Tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo; +2 a la Tirada de salvación por armadura contra ataques a distancia. Puede combinarse con demás tipos de armadura (armaduras, escudo, yelmo, etc.).
- **Ballesta de Repetición.** Arma de proyectiles. Alcance 60cm. Fuerza 3. Disparos múltiples x2. Ten en cuenta que NO llevan Ballesta, sino Ballesta de repetición, así que no puedes disparar a 75cm un único virote.
- **Pistola Ballesta.** Arma de proyectiles (no es Arma arrojadiza). Alcance 20cm. Fuerza 3. Disparos múltiples x2.

El Templo de Khaine

Algunas miniaturas de Elfos Oscuros pueden elegir Venenos o Artefactos y habilidades especiales. Los Venenos y los Artefactos o Habilidades NO se consideran “objetos mágicos”, por lo que NO quedarán anulados por hechizos y objetos que anulen objetos mágicos como la Anulación de Vault.

Una miniatura puede poseer varios de estos elementos, pero sólo una vez cada uno (no valen dos Runas de Khaine por ejemplo).

Venenos

Ten en cuenta que un arma mágica no puede envenenarse; un mismo personaje no puede tener arma mágicas y Venenos.

Estos Venenos no son tan simples como los típicos venenos de las armas envenenadas, así que ten en cuenta que no se rigen por las reglas de Ataques envenenados (a no ser que se indique lo contrario) y, por tanto, las miniaturas Inmunes a ataques envenenados (como los No Muertos) no serán inmunes a estos Venenos.

- **Matahombres** (25). Los ataques del portador se resuelven como si tuviera una Fuerza un punto mayor a la resistencia de su enemigo (a no ser que hiera mejor con su propio atributo de Fuerza), tanto a efectos de la tirada para herir como del modificador a la tirada de salvación por armadura, hasta un máximo de F6. Así, si se enfrenta a un oponente de R5 o más, se resolverá como si tuviera F6.
- **Loto Negro** (25). Por cada herida causada (no salvada) por el portador del Loto Negro, además de la Herida la miniatura herida pierde un punto en cada uno de sus otros atributos (excepto el Movimiento).
- **Veneno negro** (10). El portador gana Ataques envenenados. (Las miniaturas Inmunes a ataques envenenados siguen siéndolo).

Artefactos y Habilidades

- **Danza de la Fascinación de Morathi** (30). Tirada de salvación especial de 5+.
- **Caricia mortal** (30). Golpe Letal. Ten en cuenta que si el portador tiene Veneno negro y Caricia mortal, y obtiene un 6 al impactar, ese 6 no puede ser Golpe letal (puesto que ha herido automáticamente).
- **Runa de Khaine** (25). A+1. Siempre debe perseguir. Ten en cuenta que si no puede mover o no puede perseguir (por alguna regla especial como el Ataque Relámpago o hechizo que impida mover), no perseguirá; se refiere a que siempre debe escoger “perseguir” cuando le es posible.
- **Mano de Khaine** (25). Anula un ataque de una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador. No tiene efecto sobre miniaturas Inmunes a psicología.
- **Poción Bruja** (25). Sólo Grandes Elfas Brujas. Las unidades enemigas en contacto peana con peana con el portador o la unidad en la que esté no pueden aplicar bonificadores al combate por Ataque por el flanco, Ataque por retaguardia, Terreno elevado ni Superioridad numérica.
- **Grito de Khaine** (10). Cuando el portador carga, la unidad enemiga objetivo de la carga deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla, tendrá HA-1 hasta final de

turno. Ten en cuenta que es un chequeo de Liderazgo, no un chequeo de Psicología, así que afecta a miniaturas Inmunes a psicología.

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.

- **Hacha de los Verdugos** (80). Arma a dos manos (F+2, Ataca en último lugar). En vez de F+2, los ataques con esta arma se resuelven como si el portador tuviera una Fuerza igual al doble de la Resistencia de la miniatura a la que está atacando (hasta un máximo de 10).
- **Espada Venenosa** (75). Toda miniatura herida por la Espada Venenosa (tras tiradas de salvación, etc) deberá lanzar 2D6; si obtiene más que su Resistencia, es retirada como baja (sin tener en cuenta regeneraciones, objetos mágicos ni habilidades especiales). Ten en cuenta que no es que reduzca el atributo de Heridas hasta 0 sino que elimina la miniatura directamente.
- **Guantelete del Poder** (60). Arma de mano. El portador Ataca en último lugar, sus impactos se resuelven con F8, anula armaduras.
- **Espada Funesta** (50). Arma de mano. Anula armadura.
- **Espada Hidra** (50). Arma de mano. El portador gana +1D3 Ataques en cada fase de combate cuerpo a cuerpo (lanza el dado cada vez).
- **Muerte Carmesí** (35). Alabarda (F+1, requiere ambas manos). En vez de F+1, el portador siempre ataca con F6; esta Fuerza no puede rebajarse de ninguna forma.
- **Robavidas** (30). Ballesta de repetición (60cm, F3, Disparos Múltiples x2). Siempre impacta con 2+ (independientemente de los modificadores a la distancia para impactar, incluyendo efectos mágicos o de habilidades como el poder vampírico Despertar la Tempestad) y repite las tiradas para herir no superadas.
- **Telaraña de Sombras** (25). Arma de mano. El portador puede llevar cualquier arma mundana además de la Telaraña de Sombras. Un solo uso. Una miniatura en contacto peana con peana con el portador sufre 2D6 impactos automáticos de F3.
- **Buscacorazones** (25). Arma de mano. Repite tiradas para impactar falladas.
- **Acero Glacial** (25). Arma de mano. Toda miniatura herida (después de salvaciones) por esta arma no podrá declarar ningún ataque en esta fase de combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que afecta a la miniatura entera (por ejemplo, si se hiere a un carro no podrían atacar ni las bestias de tiro ni la tripulación, pero sí causar impactos por carga porque son anteriores a los ataques). Recuerda que un personaje montado (en monstruo o en carro) consiste en dos partes separadas, jinete y montura, por lo que sería posible que la montura no atacase (un carro con todas sus partes, un dragón) y sí el personaje.
- **Espada Oscura** (15). Arma de mano. Cualquier miniatura herida (tras salvaciones) por esta Espada sufrirá Estupidez. Recuerda que si el portador ha atacado una unidad y sobrevive alguna miniatura herida por la espada, la unidad entera sufrirá Estupidez.

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 de la Locura Inmortal** (100). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). El portador gana R+1 y H+1.
- **Armadura de la Fidelidad Eterna** (60). Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+). Otorga a su portador Regeneración.
- **Escudo de Ghron** (30). Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Además, todos los impactos que reciba el portador que se resuelvan mediante atributo de Fuerza, se resuelven con un -1 a dicha Fuerza a efectos de tirada para herir y modificar la tirada de salvación por armadura.
- **Armadura de la Oscuridad** (25). Armadura pesada y Escudo (Tirada de salvación por armadura final de 4+). El portador solo tiene una mano libre, por lo que no podrá llevar armas que Requieran ambas manos (como una Alabarda) o Armas a dos manos. El portador obtiene una Tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede mejorarse (ni por montura), en vez de la tirada de salvación de 4+ que proporcionarían la armadura pesada y el escudo.
- **Armadura sangrienta** (+20). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, cada herida no salvada que cause su portador incrementará en un +1 la tirada de salvación por armadura para siguientes tiradas (si causa una herida pasará a tener Tirada de salvación por armadura de 4+, dos heridas 3+); la tirada de salvación de la miniatura nunca será mejor de 1+ (así que si lleva Armadura sangrienta y va a pie, la Armadura podría mejorar hasta 1+; si va montado en gélido, la Armadura sangrienta sólo puede mejorar hasta 3+, ya que gracias al gélido se quedaría con un total de 1+).

Talismanes

Un Personaje puede llevar un único Talismán.

- **Amuleto Negro** (50). Tirada de salvación especial de 5+ en combate cuerpo a cuerpo. Si el portador supera esta tirada de salvación especial, la miniatura causante de ese impacto sufre una Herida que no podrá evitar con Salvaciones ni por Armadura ni Especial (pero sí Regeneración y heridas desviadas, por ejemplo con el Pectoral de Shapesh de los Reyes Funerarios). Esa herida contará para la Resolución de Combate.
- **Máscara de la Muerte** (50). El portador causa Terror.
- **Escudo Místico de la Luz** (40). Tirada de salvación especial de 5+. Si el portador supera esta tirada de salvación especial, la miniatura causante de ese impacto (si ha sido en combate cuerpo a cuerpo) tendrá HA1 hasta el final de turno.
- **Corona de Hierro Negro** (35). Tirada de salvación especial de 5+. Además, el portador y su montura son inmunes a todos los efectos del Saber de la Luz y de Alta Magia. Si el portador está en una unidad, la unidad sufrirá los efectos de los hechizos pero el portador no.
- **Sello de Ghron** (25). +1 Dado de dispersión a la reserva de dados de dispersión del ejército.

- **Anillo de Hotek** (20). Todo personaje de tipo Hechicero, situado a 15 cm o menos del portador (incluido el propio portador), que haga una tirada para lanzar un hechizo, si obtiene cualquier doble en la tirada sufrirá una Disfunción Mágica. En caso de obtener un doble 6, primero se resolverá el hechizo con Fuerza Irresistible y luego tirará en la tabla de Disfunciones Mágicas.

Objetos Arcanos

Las miniaturas de tipo Hechicero puede elegir un único Objeto Arcano.

- **Piedra del Alma** (25). Un solo uso. La primera Disfunción Mágica que sufra el portador, no es necesario que se haga tirada en la tabla de disfunciones; el hechizo simplemente no tiene efecto pero no hay ningún efecto adicional.
- **Báculo Negro** (20). El portador ignora el máximo de dados de magia que puede lanzar para intentar un hechizo (límite que normalmente viene determinado por su nivel de magia); puede tomar cualquier cantidad de dados de la reserva de dados de energía del ejército.
- **Capa Estrella Negra** (20). El portador tiene +1 dado de energía durante sus fases de magia. Este dado sólo lo puede usar el portador.
- **Libro de Furion** (15). El portador conoce un hechizo adicional.

Objetos Hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- **Portal de la Dimensión Oscura** (50). Un solo uso. Sólo miniaturas de tipo Infantería. Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Cuando se activa con éxito, todas las miniaturas (amigas y enemigas) en contacto peana con peana con el portador deben hacer un chequeo de Fuerza (lanzar 1D6 y obtener su Fuerza o menos; un 6 siempre es un fallo). Las miniaturas que no superen el chequeo son eliminadas del juego, sin tener en cuenta tiradas de salvación por armadura, especiales, regeneración ni objetos o reglas especiales.
- **Anillo de la Oscuridad** (45). Objeto portahechizos de nivel de energía 4. Cuando se activa con éxito, las miniaturas que quieran impactar al portador en combate cuerpo a cuerpo solo lo harán con un resultado de 6, independientemente de modificadores, habilidades u objetos mágicos. Permanece en juego.
- **Cristal de Medianoche** (25). Un solo uso. Objeto portahechizos de nivel de energía 4. Elige una miniatura de tipo Hechicero en cualquier punto del campo de batalla (sin tener en cuenta línea de visión, si está trabada, incluida en una unidad, etc). Esa miniatura debe hacer un chequeo de Liderazgo con 3D6 (en vez de los 2D6 habituales); si lo falla, olvidará un hechizo al azar (no podrá usarlo de nuevo en toda la partida).
- **Ojo divino** (20). Declara el uso del objeto tras el despliegue, pero antes de desplegar exploradores. El oponente no puede colocar ninguna unidad a 30cm o menos del portador; esto incluye Exploradores, pero también las unidades que habitualmente puedan desplegarse cerca del enemigo (como los Eslizones Camaleón). Además, declara su uso al inicio de cualquier turno propio; el oponente debe revelar cuántos objetos mágicos hay a 30cm o menos del portador, pero no debe decir cuáles ni dónde.

Estandartes Mágicos

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

- **Estandarte de Nagarythe** (150). Todas las unidades amigas de tipo Elfo Oscuro a 15cm o menos del portador ganan +1 a la Resolución de Combate (tira por cada unidad). Además, el portador y la unidad donde estén son Inmunes a desmoralización.
- **Estandarte de la Hidra** (80). El portador, su montura y todas las miniaturas de la unidad (en caso de caballería, tanto jinete como montura) ganan A+1 en su perfil en el primer turno de todos sus combates cuerpo a cuerpo.
- **Estandarte Siniestro** (75). El portador y la unidad en la que esté causan Miedo.
- **Estandarte de la Sangre** (45). Declara su uso en la fase de cargas, después de haber declarado todas las cargas y reacciones. La unidad añade +3D6cm a su movimiento de carga. Si falla la carga, su movimiento de carga fallida será su movimiento habitual (no influye este movimiento adicional).
- **Estandarte de la Masacre** (35). Un solo uso. El portador y su unidad ganan +1D3 puntos de resolución de combate en el primer combate en el que hayan declarado carga.

Monturas

Monturas y tipo de personaje

Todos los personajes Elfos se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo si llevan Corcel élfico o Gélido (en cuyo caso pasan a ser Caballería). Mientras un personaje Elfo esté montado en Carro, se considera de tipo Carro en vez de Infantería. Mientras un personaje Elfo esté montado en Monstruo pierden la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el carro es destruido o el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasan a ser Infantería. Mientras estén montados en Carro o Monstruo NO se consideran 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 Dragón ocupa una opción adicional de Héroe).

Corcel Oscuro

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corcel oscuro	22	3	-	3	-	-	4	1	5

Tipo de unidad: Caballería, Animal.

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

Pegaso Negro

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pegaso Negro	20	3	-	4	4	3	4	2	6

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.

Reglas especiales: Volar. Empalar. F+1 en carga.

Mantícora

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mantícora	15	5	0	5	5	4	5	4	5

Tipo de unidad: Monstruo, Mantícora.

Reglas especiales: Volar. Terror. Objetivo grande.

Dragón Negro

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón negro	15	6	0	6	6	6	3	5	8

Tipo de unidad: Monstruo, Dragón.

Montura: Un Dragón ocupa una opción adicional de Héroe en el ejército.

Reglas especiales: Volar. Terror. Objetivo grande. Piel escamosa. Dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+ debido a su piel escamosa. Aliento corrosivo. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4. Toda unidad enemiga que desee declarar una carga, que no sea inmune a psicología, y que haya sufrido una o más bajas por este Ataque de Aliento en el turno anterior, deberá superar un chequeo de Liderazgo; si no, no podrá mover. Las unidades inmunes a psicología superan este chequeo de forma automática. Este chequeo es necesario sólo en declaración de carga, así que para los demás movimientos (incluyendo movimientos aleatorios o movimientos mágicos, como puede ser el Tótem Sagrado de Huanchi de los Hombres Lagarto) no será necesario.

Carros

Consulta las secciones de Unidades Especiales.

Carro de Gélidos: Ocupa una opción adicional de Especial, y sustituye uno de los Elfos de la tripulación del carro. Ten en cuenta que la regla que permite 1-2 Carros de Gélidos se sigue aplicando, así que tu ejército podría incluir un Carro de Gélidos como montura de un personaje y un segundo carro como unidad independiente (¡o como montura de otro personaje!) ocupando una única opción de unidad Especial.

Carro Fustigador: Ocupa una opción adicional de Especial, y sustituye uno de los Elfos de la tripulación del carro. Ten en cuenta que la regla que permite 1-2 Carros Fustigadores se sigue aplicando, así que tu ejército podría incluir un Carro Fustigador como montura de un personaje y un segundo carro como unidad independiente (¡o como montura de otro personaje!) ocupando una única opción de unidad Especial.

Comandantes

Príncipe Oscuro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Príncipe Oscuro	12	7	6	4	3	3	8	4	10

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Coste: 125 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +6 puntos, puede llevar **lanza**, lanza de caballería (sólo si va montado), arma a dos manos, alabarda o arma de mano adicional.

Armas de proyectiles: Puede llevar ballesta de repetición (+15 puntos).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3) o pesada (+6). Puede llevar Capa de Dragón Marino (+9). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede ir montado en un Corcel Oscuro (+18), Gélido (+39), Pegaso Negro (+55), Mantícora (+190) o Dragón Negro (+320). También puede ir montado en un Carro de Gélidos (+95) o en un **Carro Fustigador (+80)**, reemplazando a uno de los tripulantes.

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

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos.

Gran Hechicera

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Hechicera	12	4	4	3	3	3	5	1	9

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Hechicero, Elfo Oscuro.

Coste: 215 puntos.

Armas: Arma de mano.

Magia: Es una hechicera de nivel 3 que puede usar Saber de las Sombras, Saber de la Muerte o Magia Oscura. Puede ser de nivel 4 por +40 puntos.

Montura: Puede ir montado en un Corcel oscuro (+18), Gélido (+39), Pegaso Negro (+55), Mantícora (+190) o **Dragón Negro (+320)**.

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

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Enemistad entre sectas. Una Gran Hechicera no puede incluirse en una unidad donde esté escondido un Asesino. Artes Oscuras.

Héroes

Noble Elfo Oscuro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Noble Elfo Oscuro	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Coste: 70 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +4 puntos, puede llevar **lanza**, lanza de caballería (sólo si va montado), arma a dos manos, alabarda o arma de mano adicional.

Armas de proyectiles: Puede llevar ballesta de repetición (+10 puntos).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2) o pesada (+4). Puede llevar Capa de Dragón Marino (+6). Puede llevar escudo (+2).

Montura: Puede ir montado en un Corcel oscuro (+12), Gélido (+26) o Pegaso Negro (+55). También puede ir montado en un Carro de Gélidos (+95) **o en un Carro Fustigador (+80)**, reemplazando a uno de los tripulantes.

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

Opciones: Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25); en ese caso solamente podrá elegir una armadura no mágica, capa de dragón marino y montar en Pegaso Negro. Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar Objetos mágicos); o bien cualquier combinación de objetos mágicos hasta 50 puntos en total.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos.

Hechicera

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicera	12	4	4	3	3	2	5	1	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Hechicero, Elfo Oscuro.

Coste: 90 puntos.

Armas: Arma de mano.

Magia: Es una hechicera de nivel 1 que puede usar Saber de las Sombras, Saber de la Muerte o Magia Oscura. Puede ser de nivel 2 por +40 puntos.

Montura: Puede ir montado en un Corcel oscuro (+12) o Gélido (+26).

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

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Enemistad entre sectas. Una Hechicera no puede incluirse en una unidad donde esté escondido un Asesino. Artes Oscuras.

Señor de las Bestias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Bestias	12	4	4	3	3	2	6	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Coste: 40 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +4 puntos puede llevar lanza de caballería (si va montado) o arma de mano adicional.

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2). Puede llevar Capa de Dragón Marino (+6).

Montura: Puede ir montado en Gélido (+26), Pegaso Negro (+55) o Mantícora (+190; en este caso la Mantícora ocupa una opción de Héroe adicional. Fíjate que es en el único caso en que la Mantícora ocupa opción de Héroe; no es así cuando es montura de Comandante).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 25 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Señor de las Bestias. Cualquier monstruo amigo que deba hacer un chequeo en la tabla de reacción de monstruos a 30cm o menos de uno o más Señores de las Bestias podrá repetir el chequeo de Liderazgo. Los monstruos que sean montura de un Señor de las Bestias siempre superan el chequeo de Liderazgo si su jinete muere. Además, un Señor de las Bestias puede incorporarse a una unidad de Hidra o Kharibdyss sustituyendo un Aprendiz muerto; ten en cuenta que cuando la Hidra o el Kharibdyss pierden sus dos Aprendices, pasan a ser monstruos independientes a todos los efectos, por lo que en ese momento ya no puede ir un Señor de las Bestias a “volver a controlarla”.

Asesino

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino	15	9	9	4	3	2	10	3	10

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Coste: 125 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +4 puntos puede llevar arma de mano adicional.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos o Venenos, artefactos y habilidades de la sección El Templo de Khaine. No puede llevar armaduras mágicas.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Enemistad entre sectas. Una Hechicera o Gran Hechicera no puede incluirse en una unidad donde esté escondido un Asesino. Liderazgo. Un Asesino nunca puede ser el General del ejército. Si está incluido en una unidad, la unidad no puede usar el Liderazgo del Asesino (esté oculto o no). Despliegue oculto. Ver reglas de Despliegue Oculto. En el caso de los Asesinos Elfos Oscuros, sólo pueden estar (oculto o no) en las siguientes unidades: Guerreros Elfos Oscuros, Corsarios, Sombras, Elfas Brujas de Khaine, Verdugos o Guardia Negra.

Capitán de Arca Negra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán de Arca Negra	12	5	5	4	3	2	6	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Coste: 70 puntos.

Armas: Arma de mano. Arma de mano adicional. Puede sustituir de forma gratuita su arma de mano adicional por lanza, arma a dos manos, o alabarda.

Armas de proyectiles: Puede llevar ballesta de repetición (+10 puntos).

Armadura: Armadura ligera. Capa de Dragón Marino.

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

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. No muestra debilidad. En la fase de combate cuerpo a cuerpo, si un Capitán de Arca Negra está en un desafío o mata a un personaje enemigo en esa fase, hasta final de turno él y su unidad son Inmunes a desmoralización.

Unidades básicas

Guerreros Elfos Oscuros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Señor	12	4	4	3	3	1	5	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 6 puntos por miniatura.

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

Arma de proyectiles. Si no llevan lanza, pueden llevar ballesta de repetición (+5/m).

Armadura: Armadura ligera. Pueden equiparse con escudo (+1/m)

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

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos.

Corsarios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corsario	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Gran Corsario	12	4	4	3	3	1	5	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 10 puntos por miniatura.

Arma: Dos armas de mano. La unidad entera puede cambiar su arma de mano adicional por una pistola ballesta (gratis).

Armadura: Armadura ligera. Capa de Dragón Marino.

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Gran Corsario (+10). Una única de las unidades de Corsarios de tu ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos.

Jinetes Oscuros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Oscuro	-	4	4	3	3	1	5	1	8
Heraldo Oscuro	-	4	5	3	3	1	5	1	8
Corcel Oscuro	22	3	-	3	-	-	4	1	5

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 18 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano, Lanza.

Arma de proyectiles. Pueden llevar Ballestas de repetición (+6/m).

Armadura: Armadura ligera.

Montura: Montan en un Corcel Oscuro.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Heraldos Oscuros (+14).

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos (sólo los jinetes). Caballería rápida.

Mastines

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín	18	4	-	3	3	1	3	1	5
Aprendiz	18	4	4	3	3	1	5	1	8

Tipo de unidad: Los Mastines son Caballería, Animal. El Aprendiz es Infantería, Elfo, Elfo oscuro.

Inclusión: Los Mastines NO se contabilizan para el mínimo de unidades básicas que debes incluir en el ejército.

Tamaño de la unidad: 5+ Mastines, 0-1 Aprendiz.

Coste: 6 puntos por Mastín, 12 puntos por Aprendiz.

Arma: Los Mastines están equipados con Dientes y garras (Arma de mano). El Aprendiz con dos armas de mano.

Reglas Especiales: Odio a Altos Elfos (sólo Aprendiz). Aprendiz. Cualquier unidad de Mastines puede tener un Aprendiz (+12 puntos). Trata siempre el Aprendiz como si fuera un Campeón de unidad. Así, no se le puede designar como objetivo para el disparo, la unidad puede usar su Liderazgo (a no ser que rechace un desafío), etc. Simplemente es eso, así que si muere la unidad no tiene que hacer chequeo de Liderazgo como muchas otras bestias.

Unidades Especiales

Sombras

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sombra	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Sombra de Sangre	12	4	5	3	3	1	5	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 5-15

Coste: 14 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano.

Arma de proyectiles. Ballesta de repetición.

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

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

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Hostigadores. Exploradores.

Verdugos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Verdugo	12	5	4	3	3	1	5	1	8
Maestro Verdugo	12	5	4	3	3	1	5	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 11 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Arma a dos manos.

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Maestro Verdugo (+12). El

Portaestandarte puede llevar un Estandarte Mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Golpe Letal.

Elfas Brujas de Khaine

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elfa Bruja	12	5	4	3	3	1	6	1	8
Gran Elfa Bruja	12	5	4	3	3	1	6	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 13 puntos por miniatura.

Arma: Dos armas de mano.

Armadura. Pueden llevar Escudo (+2/m).

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Gran Elfa Bruja (+12). La

Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. La Gran Elfa Bruja

puede elegir venenos, artefactos y habilidades de la sección El Templo de Khaine por un valor de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos (pese a la Inmunidad a psicología por Furia Asesina). Ataques envenenados. Furia asesina. Devotas de Khaine. Ningún personaje (salvo Asesinos) puede unirse a una unidad de Elfas Brujas.

0-1 Arpías

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arpía	10	3	3	3	3	1	4	1	6

Tipo de unidad: Infantería, Arpía.

Tamaño de la unidad: 5-20

Coste: 13 puntos por miniatura.

Arma: Garras de arpía (cuentan como Dos armas de mano).

Reglas especiales: Unidad voladora. Hostigadores, Volar. Bestias. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Arpías. Además, las Arpías nunca pueden usar el Liderazgo del General.

Caballeros Gélidos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero Gélido	-	5	4	3	3	1	5	1	9
Caballero Siniestro	-	5	4	3	3	1	5	2	9
Gélido	18	3	-	4	-	-	3	1	3

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 29 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Lanza de caballería.

Armadura: Armadura pesada. Escudo.

Montura: Montan en un Gélido.

Grupo de mando: Músico (+9), Portaestandarte (+18), Caballero Siniestro (+18). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Miedo. Estupidez. Ten en cuenta que la Estupidez afecta a la miniatura entera, no sólo al Gélido. Pellejo duro. Los Gélidos proporcionan un +2 a la tirada de salvación por armadura de sus jinetes en vez del habitual +1 de la caballería; esta tirada de salvación es por Piel escamosa. Odio a Altos Elfos (sólo los jinetes).

Jinetes Mortales

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Mortal	-	4	4	3	3	1	5	1	8
Campeón	-	4	4	3	3	1	5	2	8
Corcel oscuro con barda	20	3	-	3	-	-	4	1	5

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 21 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Lanza de caballería.

Armadura: Armadura ligera. Escudo. Pueden sustituir su Armadura ligera por una Armadura pesada(+2/m).

Montura: Montan en un Corcel Oscuro con barda (el penalizador al Movimiento ya está reflejado en el atributo de Movimiento).

Grupo de mando: Músico (+8), Portaestandarte (+16), Campeón (+16).

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos (sólo los Jinetes).

Carro de Gélidos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Elfo	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Gélido	18	3	-	4	-	-	3	1	-

Tipo de unidad: Carro, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro, dos Elfos de tripulación, y está tirado por dos Gélidos.

Coste: 95 puntos. Puedes incluir 1-2 Carros de Gélidos como una única opción de unidad Especial (no forman unidad, simplemente ocupan una única opción en el ejército).

Arma: Los Elfos llevan arma de mano. Pueden llevar Lanzas (+2). El Carro lleva Cuchillas.

Armas de proyectiles. Los Elfos pueden llevar Ballestas de Repetición (+10).

Armadura: El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.

Reglas especiales: Carro. Miedo. Estupidez. Odio a Altos Elfos (sólo la Tripulación).

Carro Fustigador

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Elfo	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Corcel Oscuro	22	3	-	3	-	-	4	1	-

Tipo de unidad: Carro, Elfo, Elfo Oscuro.

Inclusión: Puedes incluir 1-2 Carros Fustigadores como una única opción de unidad Especial (no forman unidad, simplemente ocupan una única opción en el ejército; a 80 puntos cada Carro); se tratan como unidades totalmente independientes.

Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro, dos Elfos de tripulación, y está tirado por dos Corceles Oscuros.

Coste: 80 puntos.

Arma: Los Elfos llevan arma de mano y lanza.

Arma de proyectiles: Los Elfos pueden llevar ballesta de repetición (+10).

Alternativamente, y si el carro no es montura de personaje, puedes equipar al carro con un

pequeño Lanzavirotes por +25 puntos; se trata de un arma de proyectiles con un alcance de 60cm que atraviesa filas como un lanzavirotes, tiene F5, Heridas múltiples (1D3) y Anula armaduras.

Armadura: El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Reglas especiales: Carro. Odio a Altos Elfos (sólo la Tripulación).

Medusa Drenasangre

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Medusa Drenasangre	10	3	0	4	4	2	5	2	8

Tipo de unidad: Infantería monstruosa (PU3, aunque tenga 2 heridas), Medusa, Elfo Oscuro.

Inclusión: Puedes incluir 1-2 Medusa Drenasangre como una única opción de unidad Especial (no forman unidad, simplemente ocupan una única opción en el ejército; a 50 puntos cada Medusa); se tratan como unidades totalmente independientes.

Tamaño de la unidad: 1 Medusa Drenasangre.

Coste: 50 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano.

Montura: Cada Medusa Drenasangre puede ir montada en un Altar Drenasangre por +160 puntos (cuenta, además, como una opción extra de unidad Singular; ver Unidades Singulares).

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Petrificar. Solitario. Las Medusas Drenasangre siempre se tratan como un Monstruo, así que ni pueden unirse entre ellas, ni pueden unirse a otras unidades, ni los personajes pueden unirse a Medusas Drenasangre para formar unidades.

Unidades Singulares

0-1 Guardia Negra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia Negra	12	5	4	3	3	1	6	1	9
Maestro	12	5	4	3	3	1	6	2	9

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 16 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano. Alabarda.

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Maestro (+14). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte Mágico de hasta 75 puntos.

Reglas especiales: Tozudos. Odio eterno. Siempre pueden repetir las tiradas para impactar falladas (no sólo el primer turno y no sólo contra Altos Elfos).

Hermanas de la Matanza

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermana de la Matanza	12	6	4	3	3	1	6	1	9
Hermana Superiora	12	6	4	3	3	1	6	2	9

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 21 puntos por miniatura.

Arma: Arma de mano.

Armadura: Escudo.

Grupo de mando: Músico (+8), Portaestandarte (+16), Hermana Superiora (+16). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte Mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Juicio de los Cuchillos. Las Hermanas tienen un +1 a todas sus tiradas para impactar y para herir. Danza de la Muerte. En combate cuerpo a cuerpo, las Hermanas tienen una tirada de salvación especial de 4+. Además, las unidades en contacto peana con peana con las Hermanas se considera que no tienen bonificador por filas en la resolución de combate.

Brujos Fuegoletal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Brujo Fuegoletal	-	4	4	3	3	1	5	1	8
Maestro Fuegoletal	-	4	4	3	3	1	5	2	8
Corcel Oscuro	22	3	-	3	-	-	4	1	5

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Elfo Oscuro, Hechicero, Slaanesh.

Tamaño de la unidad: 5+

Coste: 39 puntos por miniatura.

Arma: Dos armas de mano.

Montura: Montan en un Corcel Oscuro.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Maestro Fuegoletal (+14).

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo Jinetes). Presa de Slaanesh. Los Brujos Fuegoletal disponen de una tirada de salvación especial de 4+, pero no podrán utilizarla contra ataques (hechizos, disparos, combate cuerpo a cuerpo) de miniaturas de tipo Slaanesh. Unidad mágica (Explosión Ardiente, del Saber del Fuego).

0-1 Caldero de Sangre

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elfa Bruja	12	5	4	3	3	1	6	1	8
Gran Elfa Bruja	12	5	4	3	3	1	6	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 1 Caldero de Sangre, 2 Elfas Brujas (dotación), 1 Gran Elfa Bruja (dotación).

Coste: 205 puntos.

Arma: Dos armas de mano. La Gran Elfa Bruja puede elegir venenos, artefactos y habilidades de la sección El Templo de Khaine por un valor de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos (pese a ser Inmunes a desmoralización y tener Furia asesina). Ataques envenenados. Furia asesina (pese a ser Inmunes a desmoralización).

Terror. Inmune a desmoralización. Furia de la Sangre. Todas las miniaturas y unidades de tipo Elfo a 60cm o menos del Caldero (incluidas las propias Elfas Brujas de dotación) pueden repetir las tiradas para herir en el primer turno de cualquier combate cuerpo a cuerpo. Además, las unidades de Elfas Brujas siempre tienen Furia Asesina a 60cm o menos del Caldero (si la tenían no la pueden perder, si la habían perdido la recuperan). El Caldero proporciona una tirada de salvación especial de 6+ a todas las unidades de Elfas Brujas a 60cm o menos (incluida la dotación del Caldero). Caldero. La unidad tiene una potencia de unidad igual a su dotación (inicialmente 3: las dos Elfas Brujas y la Gran Elfa Bruja). La dotación despliega a 5cm o menos del Caldero y no puede moverse más allá. **En la fase de Movimiento, el Caldero puede mover (12cm, empujado por su dotación) pero no puede Marchar. Ten en cuenta que la miniatura del Caldero ha cambiado mucho; inicialmente tenía ruedas y era pequeña, luego estaba de forma fija, y por último es parecido al Altar. Para simplificar, haremos que sea la propia dotación la que pueda empujar el caldero (lo ha hecho un mago, ¿vale?).** En fase de disparo enemiga, resuelve los disparos contra la unidad y, en el caso de impactar, los impactos se reparten entre el Caldero y la dotación (como si fuera una máquina de guerra); los impactos al Caldero se ignoran. Las energías mágicas del Caldero proporcionan a su dotación una tirada de salvación especial de 4+ contra proyectiles (incluidos proyectiles mágicos) y Resistencia a la magia (1). En fase de combate cuerpo a cuerpo, siempre lucha la dotación (coloca las Elfas y la Gran Elfa Bruja delante, como si fuera la dotación de una máquina de guerra). En caso de que muera la dotación, retira el Caldero como baja. El Caldero (no la dotación) se considera un

elemento especial; a efectos de juego es como si no existiese (salvo porque es terreno impasable y el punto a partir del cual medir sus efectos), así que no se puede atacar ni dañar de ninguna forma (ni siquiera con hechizos que afecten a escenografía). Aunque pueda tener ruedas, no se considera un Carro a ningún efecto (no causa impactos por carga, no resulta destruido por impactos de F7, etc.).

Altar Drenasangre

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Altar Drenasangre	-	-	-	5	6	5	-	-	-
Elfas Brujas	-	5	4	3	-	-	6	1	8

Tipo de unidad: Carro, Elfo, Elfo Oscuro.

Inclusión: Sólo puedes incluir un Altar Drenasangre como opción de montura para la Medusa (nunca de forma independiente). El Altar ocupará una opción de unidad Singular.

Tamaño de la unidad: 1 Altar Drenasangre y 2 Elfas Brujas de dotación. Tiene una potencia de unidad de 5 (más la potencia de unidad de la Medusa).

Tamaño de peana. Carro (50x100mm, puede ser 60x100mm).

Coste: 160 puntos por miniatura.

Arma: Las Elfas Brujas tienen dos armas de mano.

Armadura: El Altar Drenasangre tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Objetivo grande. Resistencia a la magia (1). Terror.

Ataques envenenados (sólo Elfas Brujas, no el Altar). Carro. Considera el Altar como un carro, con la salvedad de que no tiene bestias de tiro sino que es Empujada (ver más adelante). Así, causa 1D6 impactos por carga, resulta destruido por impactos de F7, le afecta el terreno como los demás carros, etc. Altar de la Medusa. Trata a todos los efectos una Medusa montada en Altar Drenasangre como tratarías un personaje montado en carro (pueden ser atacados de forma separada, dan puntos de victoria de forma individual, etc). La Medusa no puede abandonar el Altar de forma voluntaria (no puede “desmontarse”). Si el Altar es destruido y la Medusa sobrevive, automáticamente se separará de la unidad que estuviera empujando el Altar y se tratará a la Medusa como un Monstruo individual.

Empujada. Un Altar Drenasangre no mueve por sí solo. Sin embargo, puede incluirse dentro de una unidad de tipo Infantería (situándose en primera fila) como si fuera un personaje montado en Monstruo a todos los efectos (incluso aunque las reglas de la Medusa diga que no pueden unirse a unidades). Si está en una unidad de 10 o más miniaturas (excluyendo el Altar) tendrá el mismo movimiento que la unidad que lo empuja. Por cada miniatura por debajo de 10 en la unidad, resta 2 al Movimiento; una unidad de 5 o menos miniaturas no puede empujar el Altar. Las miniaturas se sitúan alrededor del Altar (primero a sus lados y luego detrás); a efectos de calcular el bonificador por filas, cuenta las miniaturas que ocuparía el Altar (normalmente, 15). Debes hacer que una unidad empuje el Altar a principio de la partida; el Altar no puede “irse” a otra unidad, la unidad no puede abandonar el Altar. Si la unidad que empuja el Altar huye o es destruida, el Altar es destruido junto a las Elfas brujas de “dotación”; si en ese momento la Medusa seguía viva pasa a ser una miniatura independiente (fuera de la unidad).

Aura de agonía. Todos los personajes y unidades amigos a 15cm o menos de uno o más Altares Drenasangre se considera que tienen L+1 (hasta un máximo de L10). Todos los

personajes y unidades enemigas a 15cm o menos de uno o más Altares Drenasangre se considera que tienen L-1 (hasta un mínimo de 2).

Lanzavirotes Destripador

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzavirotes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Elfo	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzavirotes, 2 Elfos de dotación

Coste: 100 puntos por unidad. Puedes incluir 1-2 Lanzavirotes Destripador como una única opción de unidad Singular (a 100 puntos cada una); se tratan como unidades totalmente independientes.

Arma: Los Elfos van con arma de mano.

Armadura: Los Elfos llevan Armadura ligera.

Reglas especiales: Lanzavirotes. Consulta la sección de Máquinas de Guerra del manual. Andanada. En cada turno, puede elegir si dispara como un Lanzavirotes normal o dispara una Andanada. Cuando se dispara una Andanada, se pueden hacer 6 disparos (sin penalización por disparos múltiples) a 120cm, con F4 y Poder de Penetración, pero sin aplicar las reglas del disparo normal del Lanzavirotes (así que no atraviesa filas, ni anula armaduras, ni causa heridas múltiples). Odio a Altos Elfos (sólo la Dotación).

Hidra de Guerra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hidra de Guerra	15	4	0	5	5	6	2	5	6
Aprendices	15	4	4	3	3	1	5	1	8

Tipo de unidad: La Hidra de Guerra es Monstruo, Hidra. Los Aprendices son Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 1 Hidra de Guerra conducida por dos Aprendices de Señores de las Bestias. Ten en cuenta que la Potencia de unidad será de 6 (por la hidra) + 1 por cada Aprendiz.

Coste: 220 puntos.

Arma: La Hidra tiene muchas bocas (arma de mano). Los Aprendices tienen Dos armas de mano.

Arma de proyectiles. Aliento de fuego. En la fase de disparo la Hidra puede escupir fuego; es un ataque de proyectiles que usa la plantilla de aliento, las miniaturas bajo ella (parciales a 4+) reciben un impacto de F3, Ataques flamígeros. Elige desde qué cabeza dispara. Aunque la Hidra tenga varias cabezas, sólo una dispara por fase de disparo.

Armadura: La Hidra dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a su Piel escamosa.

Reglas especiales (Hidra): Terror. Objetivo grande. Controlada. Los dos Aprendices deben desplegar a 3cm y no pueden quedar alejados a más de 3cm de la Hidra. Si los Aprendices son eliminados, la Hidra actuará como un monstruo que ha perdido su jinete (será necesario

un chequeo de la Tabla de reacción de monstruos). Si la Hidra pierde sus Aprendices se considera una miniatura independiente. Todo disparo contra la unidad se considera que va contra Objetivo grande, pero deberá repartirse entre la Hidra y los Elfos con 1D6 (1-4 Hidra, 5-6 Aprendices), a no ser que no haya línea de visión entre quien dispara y los aprendices (en ese caso todos los disparos van a la Hidra). En combate cuerpo a cuerpo actúan como una unidad de Hostigadores, colocando los Aprendices al lado de la Hidra. Sin embargo, los Aprendices son expertos en utilizar a la Hidra para su propia protección, con lo que el enemigo atacará a la Hidra si le es posible en vez de a los Aprendices. En la fase de declaración de cargas, es la Hidra quien carga (tiene que estar en su línea de visión; no se considera que tenga visión 360°).

Reglas especiales (Aprendices): Odio a Altos Elfos.

Tipos de Hidra. Es posible crear ciertos tipos de Hidra, por el coste indicado:

- **Hidra de Guerra Real** (+35). Armadura de placas. Incrementa la tirada de salvación por armadura en +1 (para un total de TSA 3+). Aliento corrosivo. Substituye el Aliento de fuego por: Arma de aliento, F3, anula armaduras. Salpicaduras de ácido. Por cada herida que sufra la Hidra en combate cuerpo a cuerpo (tras salvación por armadura), la miniatura que le ha causado la herida sufre un impacto de F3 que Anula armaduras. Cualquier miniatura que hiera en combate cuerpo a cuerpo (tras Trastorno mental). Cuando tenga 3 o menos heridas sufre Estupidez (puede usar el L de los Aprendices).
- **Bebedora de Magia** (+20). Físicamente débil. HA-1 F-1 A-1. Aura de Daerlythe. Resistencia a la Magia (2). Además, todas las unidades amigas de tipo Elfo Oscuro a 15cm o menos de la Hidra tienen Resistencia a la Magia (1). Además, todo hechizo de Alta Magia lanzado contra la Hidra o las unidades cercanas y dispersado, rebota contra el hechicero que lo lanzó (o su unidad). Elegidas de las Hechiceras. Es necesario que en el Ejército haya algún personaje de tipo Hechicero y de nivel de magia 2 o superior.
- **Veterana** (+25). L+1 para hacer el chequeo de reacción de monstruos. Tira 1D6 al inicio de la partida para saber qué ventaja tiene.
 - 1) ¡Buscar!. Tras el despliegue, elige un personaje enemigo. La Hidra siempre intentará mover en dirección al personaje, si puede (si tiene línea de visión, el personaje está vivo, no hay terreno impasable, no está trabada, etc); en esos casos no puede mover de otra forma (no puede declarar cargas ni mover en otra dirección) y moverá en la subfase de movimientos obligatorios. Puede ignorar las reglas habituales de disparo y apuntar la plantilla de aliento de forma que cubra el personaje (si está al alcance del arma de aliento); puede hacerlo aunque el personaje esté trabado, pero sólo si tiene línea de visión hacia él (no si se encuentra en su retaguardia por ejemplo). Si la Hidra carga a ese personaje (o la unidad donde esté) gana +3D6cm a la distancia de carga. Además, la Hidra puede lanzar un Desafío hacia la unidad donde esté el personaje; se aplican todas las reglas de desafíos (si el personaje declina, la Hidra puede luchar con la unidad; si el personaje va montado, los Señores de las Bestias pueden atacar al personaje o su montura). Además, la Hidra tiene A+1 F+1 contra ese personaje.
 - 2) Escolta. Tras el despliegue, elige una unidad amiga. La Hidra nunca puede alejarse voluntariamente más de 15cm de esa unidad. Además, si esa unidad

recibe una carga, durante la subfase de movimientos obligatorios del enemigo (antes del movimiento de carga) puedes declarar que la Hidra haga un movimiento (siguiendo las reglas habituales de movimiento; no puede cargar); si se interpone en la ruta de carga, el enemigo elige si cargar a la Hidra o detenerse. Además, la Hidra gana un +1 al chequeo para evitar perseguir.

- 3) Sed de lucha. La hidra y sus Aprendices pueden hacer un movimiento gratuito de 5D6 cm después del despliegue pero antes de empezar la batalla, siempre en línea recta hacia el enemigo visible más próximo.
- 4) Piel de camaleón. Las miniaturas con armas de proyectiles de proyectiles (que usen HP) tienen un penalizador de -1 a la tirada para impactar a la Hidra. Cuando una máquina de guerra enemiga impacta en la Hidra, el jugador Elfo Oscuro puede obligar al oponente a repetir el dado de artillería (si el Elfo Oscuro saca "Problemas", se usa el resultado original del dado de artillería).
- 5) ¡Sanguinaria!. La Hidra siempre moverá lo más rápido posible (Marcha) hacia la unidad enemiga más cercana. Además, la Hidra gana +1D6 ataques en el turno en que carga.
- 6) ¡Khaine te sonrío!. Elige el tipo de Hidra Veterana que prefieras.

Kharibdyss

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kharibdyss	15	5	0	7	5	5	4	5	6
Aprendices	15	4	4	3	3	1	5	1	8

Tipo de unidad: El Kharibdyss de Guerra es Monstruo, Animal. Los Aprendices son Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 1 Kharibdyss conducida por dos Aprendices de Señores de las Bestias. Ten en cuenta que la Potencia de unidad será de 6 (por el Kharibdyss) + 1 por cada Aprendiz.

Coste: 275 puntos.

Arma: El Kharibdyss tiene varias bocas con muchos dientes (arma de mano). Los Aprendices tienen Dos armas de mano.

Armadura: El Kharibdyss dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a su Piel escamosa.

Reglas especiales (Kharibdyss): Terror. Objetivo grande. Ataques envenenados. Anfibio. Aullido abisal. El jugador Elfo Oscuro puede obligar a repetir cualquier tirada basada en Liderazgo de cualquier unidad en contacto peana con peana con el Kharibdyss (incluyendo Chequeos de Desmoralización). Esto se aplica una vez están en contacto peana con peana, por lo que el chequeo por Terror o para poder cargar al Kharibdyss (por miedo) no se ven afectados, pero sí chequeos por otros efectos (como pudiera ser la Inestabilidad de los No Muertos). Festín de Huesos. Si el Kharibdyss declara que todos sus ataques van dirigidos contra una única miniatura y todos ellos impactan, el Kharibdyss gana +1D6 ataques adicionales contra esa misma miniatura. En el caso de miniaturas formadas por distintas partes (como un personaje montado en monstruo), todos los ataques deben ir hacia la

misma parte (por ejemplo, si todos los ataques van hacia la montura e impactan todos, gana +1D6 ataques que también deben ir contra la montura). Controlado. Los dos Aprendices deben desplegar a 3cm y no pueden quedar alejados a más de 3cm del Kharibdyss. Si los Aprendices son eliminados, el Kharibdyss actuará como un monstruo que ha perdido su jinete (será necesario un chequeo de la Tabla de reacción de monstruos). Si el Kharibdyss pierde sus Aprendices se considera una miniatura independiente. Todo disparo contra la unidad se considera que va contra Objetivo grande, pero deberá repartirse entre el Kharibdyss y los Elfos con 1D6 (1-4 Kharibdyss, 5-6 Aprendices), a no ser que no haya línea de visión entre quien dispara y los aprendices (en ese caso todos los disparos van Al Kharibdyss). En combate cuerpo a cuerpo actúan como una unidad de Hostigadores, colocando los Aprendices al lado del Kharibdyss. Sin embargo, los Aprendices son expertos en utilizar al Kharibdyss para su propia protección, con lo que el enemigo atacará al Kharibdyss si le es posible en vez de a los Aprendices. En la fase de declaración de cargas, es el Kharibdyss quien carga (tiene que estar en su línea de visión; no se considera que tenga visión 360°).

Reglas especiales (Aprendices): Odio a Altos Elfos.

Personajes Especiales

Anciana Hellebron, la Reina Bruja

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Anciana Hellebron	12	7	5	4	3	3	7	4	10

Tipo de unidad: **Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Personaje Especial.**

Inclusión: Puedes incluir a Anciana Hellebron, la Reina Bruja, como una opción de Comandante en tu ejército.

Coste: 300 puntos.

Armas: Espada mortal. Arma de mano. Los impactos causados por la Espada Mortal se resuelven con F10. Espada bloqueadora. Arma de mano. Los ataques realizados con esta arma Anulan un ataque (en vez de impactar, herir, etc); así que si decides hacer dos ataques con esta espada, anulas dos ataques.

Armadura: Armadura ligera.

Objetos mágicos. Amuleto ígneo. Hellebron, así como su montura (si va montada) o la unidad donde esté (si está en una unidad) ganan Resistencia a la magia (2).

Montura. La Anciana Hellebron puede montar en Mantícora (+190); consulta la sección de Monturas.

Reglas especiales: Furia asesina. Odio a los Altos Elfos (pese a tener Furia Asesina). Reina Bruja. Hellebron no puede unirse a ninguna unidad, salvo a unidades de Elfas Brujas. Todos los Asesinos y Grandes Elfos Brujas del ejército pueden gastar 25 puntos adicionales en venenos y objetos del Templo de Khaine. Ten en cuenta que Hellebron y Morathi son enemigas acérrimas, así que si incluyes a la Anciana Hellebron no puedes incluir a Morathi en el ejército. Combate con dos armas mágicas.

Kouran Manoscuro, Capitán de la Guardia Negra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kouran Manoscuro	12	8	6	4	3	3	8	5	10

Tipo de unidad: **Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Personaje Especial.**

Inclusión: Puedes incluir a Kouran Manoscuro, Capitán de la Guardia Negra, como una opción de Comandante en tu ejército.

Coste: 255 puntos.

Armas: Espada de Hierro Encantada. Arma de mano. El portador Siempre ataca primero. Además, tiene un +1 a sus tiradas para impactar.

Armadura: Armadura de Hierro Meteórico. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Toda miniatura que quiera dirigir sus ataques contra Kouran debe superar primero un chequeo de Resistencia (obtener su R o menos en 1D6; un 6 siempre es fallo). Si no lo supera, la miniatura no podrá efectuar ataques hasta final de turno. Si la miniatura supera el chequeo, podrá atacar a Kouran normalmente. El chequeo se efectúa justo antes de que las miniaturas atacantes hagan las tiradas para impactar. El oponente debe declarar todos los objetivos de los ataques de golpe (no puede asignar a Kouran con uno, chequeo

Malekith	12	8	5	4	3	3	8	3	10
----------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Tipo de unidad: **Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Hechicero, Personaje especial.**

Inclusión: Puedes incluir a Malekith, Rey Brujo de Naggaroth, como una opción de Comandante en tu ejército más **tres** opciones de Héroe.

Coste: 615 puntos.

Armas: Guantelete de Khaine. Arma de mano. Se resuelven con F6 y Anulan armaduras.

Destructora. Arma de mano. Si impacta a un enemigo, puedes anunciar que vas a destruir objetos mágicos en vez de a herir; en ese caso, en vez de tirar los dados para herir con Destructora, el oponente debe decir si la miniatura impactada tiene algún objeto mágico; el oponente declara qué objeto es, y este resulta destruido (no sólo pierde las habilidades mágicas que tenía, sino que es destruido; así, si el oponente decide que se destruya una alabarda mágica, la miniatura no tendrá una alabarda común sino arma de mano).

Armadura: Armadura de la Medianoche. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, Malekith gana una tirada de salvación especial de 2+; esta salvación no puede usarse contra magia (armas mágicas, hechizos, etc). Además, cualquier arma, hechizo o regla que cause Heridas múltiples contra Malekith se considera que siempre causa 1 única herida (incluso si es de tipo Heridas múltiples 1D6+2, causaría una única Herida); ten en cuenta que un Golpe Letal no “hace heridas múltiples” sino que mata directamente (si hiere y falla la especial). Además, Malekith puede lanzar hechizos pese a llevar armadura.

Montura. Malekith DEBE ir montado en su dragón Seraphon (+330 puntos) O BIEN encima de un carro de gélidos (+95 puntos; puede llevar hasta dos Gélidos adicionales tirando del carro, a un coste de +18 puntos por Gélido). Consulta la sección de Monturas para saber qué opciones adicionales y reglas especiales ocupan esas monturas. Seraphon sigue todas las reglas de los Dragones Negros, a excepción que tiene I4 (en vez de la I3 habitual).

Magia. Malekith es un Hechicero de nivel 4 que usa Magia Oscura.

Reglas especiales: General de Todos los Ejércitos. Malekith debe ser el General. Guardia personal. La unidad de Guardia Negra deja de ser 0-1 si Malekith está en el ejército. Odio acérrimo. Malekith puede repetir todas las tiradas para impactar cuando lucha contra miniaturas de tipo Alto Elfo, no sólo en el primer turno de combate. Combate con dos armas mágicas.

Malus Darkblade, Portador de Tz'arkan

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Malus Darkblade	-	7	5	4	3	3	8	4	10
Spite	18	3	-	4	-	-	3	2	3

Tipo de unidad: **Caballería, Elfo, Elfo Oscuro, Personaje especial.**

Inclusión: Puedes incluir a Malus Darkblade como una opción de Comandante en tu ejército más una opción de Héroe.

Coste: 350 puntos.

Armas: Espada Disforme de Khaine. Arma de mano. Anula armaduras. Además, puede repetir todas las tiradas para herir fallidas.

Armadura: Armadura pesada. **Puede llevar Capa de Dragón Marino por +9.**

Montura. Malus siempre monta en su gélido Spite. Ten en cuenta que Spite tiene un ataque más en su perfil y que, a diferencia de los demás Gélidos, no está sujeto a Estupidez.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos (sólo Malus).

Tz'arkan. Al inicio de cualquier turno del jugador Elfo Oscuro, puedes declarar que Malus beba su poción y permita que Tz'arkan tome el control de su cuerpo. Mientras esté bajo el control de Tz'arkan, Malus tiene Furia asesina (y no puede perderla aunque sea derrotado en combate), tiene HA+1 F+1 R+2 I+2, y puede repetir cualquier chequeo de Liderazgo fallado, incluyendo chequeos de psicología y desmoralización. Además, mientras esté bajo el control de Tz'arkan, al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo en la que no tenga miniaturas enemigas en contacto peana con peana (y sí miniaturas amigas) debe lanzar 1D6; con 4+ no pasa nada, con 1-3 debe atacar a una única miniatura en contacto peana con peana (si hay más de una, elige el adversario) y el combate se resuelve como si Malus hubiera cargado; la miniatura atacada contraatacará a Malus (si sobrevive). En caso de que Malus ataque a una miniatura amiga, estas heridas no se tienen en cuenta para una posible resolución de combate (en caso de que la unidad esté trabada pero Malus no), y no hay que calcular resultado de combate en caso de que no estén trabados; tras ese ataque Malus vuelve a la normalidad (ya no estará bajo los efectos de Tz'arkan).

Morathi, Hechicera Bruja

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Morathi	12	5	4	4	3	3	6	3	10

Tipo de unidad: **Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Hechicero, Personaje especial.**

Inclusión: Puedes incluir a Morathi, Hechicera Bruja, como una opción de Comandante en tu ejército. Ten en cuenta que Hellebron y Morathi son enemigas acérrimas, así que si incluyes a Morathi no puedes incluir a la Anciana Hellebron en el ejército.

Coste: 415 puntos.

Armas: Arrancacorazones. Lanza de caballería (F+2 en carga si va montada en Sulephet). Además, en carga tiene la regla Golpe Letal (esté o no montada). Si no está montada (porque su pegaso ha muerto y ahora va a pie, **o porque no ha elegido montura**) no proporciona la F+2 cuando carga, pero sí el Golpe Letal (en carga).

Montura. **Morathi puede montar en su Pegaso Negro, Sulephet, por +55 puntos.**

Magia. Morathi es una Hechicera de nivel 4 que usa Magia Oscura. En vez de determinar aleatoriamente sus hechizos, Morathi puede elegir qué cuatro Hechizos va a usar en la partida. Además, cualquier intento de lanzar hechizos por parte de Morathi tiene un +2 al lanzamiento (en vez del +1 habitual de las Hechiceras Elfas Oscuras).

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Mil y Una Bendiciones Oscuras. Morathi tiene una tirada de salvación especial de 4+ y Resistencia a la magia (1). Protegida de Khaine. Toda unidad de Elfas Brujas a 30cm o menos de Morathi puede usar su Liderazgo como si fuera el General; las Elfas Brujas NO pueden usar el Liderazgo del General (a no ser que el General sea Morathi, claro). Belleza Arrebatadora. Toda miniatura enemiga en contacto peana con peana con Morathi al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo debe hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla, tendrá HA1 hasta final del combate. No tiene ningún efecto en miniaturas inmunes a psicología.

Rakarath, Señor de las Bestias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rakarath	12	4	4	3	3	2	6	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Personaje Especial.

Inclusión: Puedes incluir a Rakarath, Señor de las Bestias, como una opción de Comandante en tu ejército.

Coste: 150 puntos.

Armas: Arma de mano. Lanza de caballería. Látigo de la Agonía. Arma especial. Rakarath tiene un ataque adicional que hace con esta arma con la regla Siempre ataca primero. Rakarath hace un único ataque con este látigo; tras resolver la herida (y si la miniatura enemiga sobrevive), deberá hacer un chequeo de Liderazgo (usando el propio Liderazgo; por ejemplo, en caso de un personaje montado en monstruo, si se impacta al monstruo éste usará su Liderazgo). Si falla el chequeo, la miniatura impactada sólo impactará con resultados de 6 en la tirada para impactar. Tras este ataque con el látigo, se resuelve el combate de la forma habitual (incluyendo los dos ataques “normales” de Rakarath, que hará con su Lanza de Caballería o con su Arma de mano).

Armadura: Armadura de las Bestias de Karond Kar. Rakarath tiene una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorar de ninguna forma (montado en Gélido sigue salvando a 1+). Recuerda que un 1 siempre es un fallo.

Montura: Puede ir montado en Gélido (+26), o en su Dragón Bracchus (+320).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 25 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Señor de las Bestias. Cualquier monstruo amigo que deba hacer un chequeo en la tabla de reacción de monstruos a 30cm o menos de uno o más Señores de las Bestias podrá repetir el chequeo de Liderazgo. Si Rakarath va montado en Bracchus y Rakarath muere, Bracchus supera automáticamente el chequeo de Liderazgo por jinete muerto. Dominación. Cualquier miniatura enemiga de tipo Monstruo que fuera inicialmente Montura de un personaje, pero que ya no lo sea (su jinete ha muerto), si es impactada por Rakarath es dominada por este y pasará a estar bajo su control. El monstruo no huirá y se situará a 3cm de Rakarath. El monstruo forma parte del ejército Elfo Oscuro a todos los efectos y se trata como si hubiera superado el chequeo de Liderazgo de monstruos que han perdido su jinete. Al finalizar la partida, todos los monstruos bajo el control de Rakarath se contabilizan como puntos a favor del jugador Elfo Oscuro (como si hubieran muerto); si el oponente elimina alguno de estos monstruos bajo control de Rakarath no obtiene puntos (pero evita que los consiga su adversario). Si Rakarath muere, todos los monstruos bajo el control de Rakarath vuelve al control del jugador original.

Shadowblade, Maestro de Asesinos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Shadowblade	15	10	10	4	3	3	10	5	10

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Personaje especial.

Inclusión: Puedes incluir a Shadowblade, Maestro de Asesinos, como una opción de Comandante.

Coste: 360 puntos.

Armas: Dos armas de mano.

Equipo mágico: Shadowblade tiene los siguientes Venenos, artefactos y habilidades (ver sección El Templo de Khaine): Veneno negro, Danza de la fascinación de Morathi, Caricia mortal, Mano de Khaine, Grito de Khaine. Poción de Fuerza. Un solo uso. Declara su uso al inicio de cualquier turno. Hasta final de turno, Shadowblade tiene F+3. Corazón del Infortunio. Si Shadowblade muere, coloca la plantilla grande centrada en Shadowblade. Todas las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) reciben un impacto de F3.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Enemistad entre sectas. Liderazgo. Un Asesino nunca puede ser el General del ejército. Si está incluido en una unidad, la unidad no puede usar el Liderazgo del Asesino. Despliegue oculto. En el caso de los Asesinos Elfos Oscuros, sólo pueden estar (oculto o no) en las siguientes unidades: Guerreros Elfos Oscuros, Corsarios, Sombras, Elfas Brujas de Khaine, Verdugos o Guardia Negra. Maestro de los Asesinos. Adicionalmente a los lugares de Despliegue oculto, Shadowblade puede desplegar incluido en una unidad enemiga. En tal caso, tras desplegar escribe en una nota (secreta) en qué unidad enemiga de infantería (no infantería monstruosa ni caballería) está Shadowblade. Al inicio de cada turno enemigo lanza 1d6; con 2+ sigue disfrazado, con un 1 el enemigo lo ha descubierto. Shadowblade también puede descubrirse voluntariamente al inicio de su turno. Cuando Shadowblade es descubierto, reemplaza una de las miniaturas en la unidad enemiga (a la que mató antes de empezar la batalla), siempre soldado común (ni grupo de mando ni personaje). Si revela voluntariamente su identidad, se considera que Shadowblade ha cargado; si es el enemigo quien lo ha descubierto se considerará que el enemigo ha cargado. Shadowblade puede beberse su Poción de fuerza en el momento en que el enemigo lo descubre. En caso que Shadowblade esté incluido en una unidad que está huyendo, puede igualmente revelarse; en ese momento Shadowblade deja de huir, se queda quieto y la unidad huye (puesto que se considera que ha sido cargada mientras huía). En caso de que no se revele la posición de Shadowblade en toda la partida, el enemigo no gana los puntos de victoria.

Tullaris de Har Ganeth, Portador del Terror

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tullaris	12	6	5	4	3	2	6	4	10

Tipo de unidad: **Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Personaje especial.**

Inclusión: Puedes incluir a Tullaris de Har Ganeth, Portador del Terror, como una opción de Héroe en tu ejército.

Coste: 245 puntos.

Armas: Hacha de los Verdugos. Arma a dos manos (F+2, Ataca en último lugar). En vez de F+2, los ataques con esta arma se resuelven como si el portador tuviera una Fuerza igual al doble de la Resistencia de la miniatura a la que está atacando (hasta un máximo de 10). Se trata de la misma Hacha de los Verdugos de objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede usarla.

Armadura: Armadura pesada.

Objetos mágicos. Amuleto Negro. Tirada de salvación especial de 5+ en combate cuerpo a cuerpo. Si el portador supera esta tirada de salvación especial, la miniatura causante de ese impacto sufre una Herida que no podrá evitar con Salvaciones ni por Armadura ni Especial (pero sí Regeneración y heridas desviadas, por ejemplo con el Pectoral de Shapesh de los

Reyes Funerarios). Esa herida contará para la Resolución de Combate. Se trata del mismo Amuleto Negro de la lista de objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede usarlo.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Golpe letal.

Maestro Verdugo. Tullaris tiene la regla Golpe Letal. Sin embargo, ésta funcionará contra cualquier miniatura independientemente de su tamaño (también funcionará contra ogros, demonios o dragones).

Líder de Verdugos. Debes desplegar al menos una unidad de Verdugos en el ejército. Tullaris debe desplegar en una unidad de Verdugos. Tullaris no puede abandonar de forma voluntaria la unidad de Verdugos en la que estaba inicialmente (podría si se ve sujeto a algún hechizo o regla que le obligue a salir de la unidad; en tal caso se comporta como un personaje individual)..

Nueva Lista: Guarnición de la Ciudad

Monturas

Los personajes no pueden elegir Monstruos como montura, tan sólo pueden ir a pie, o sobre Corceles Oscuros, Gélidos o Carros.

Comandantes

- Príncipe Oscuro.

Héroes

- Noble Elfo Oscuro
- 0-1 Hechicera

Unidades básicas

- Guardia de la Ciudad (Nueva unidad)
- Guerreros Elfos Oscuros
- 0-1 Caballeros Gélidos

Unidades especiales

- Lanzavirotes Destripador (1-2 Lanzavirotes cuentan como una única opción de unidad Especial)
- Carro de Gélidos
- Jinetes Oscuros

Unidades singulares

- Arpías
- 0-1 Sombras

Nueva unidad: Guardia de la Ciudad

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Señor	12	4	4	3	3	1	5	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro.

Tamaño de la unidad: 10+. La unidad debe incluir al menos 4 miniaturas con Ballesta de repetición y al menos 4 con Lanza (así, el mínimo podría ser frontal de 4 con 4 Ballestas y 6 Lanzas).

Configuración mixta.

Coste: 10 puntos por miniatura armada con Ballesta de repetición, 7 puntos por cada miniatura armada con Lanza.

Arma: Arma de mano. Las miniaturas de segunda y posteriores filas van también con Lanza.

Arma de proyectiles. Las miniaturas de primera fila llevan Ballesta de repetición.

Armadura: Armadura ligera. Pueden equiparse con escudo (+1/m)

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

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Formación mixta. La primera fila de la unidad de Guardia de la Ciudad siempre será de Guerreros con Ballesta de repetición (y Escudo, si lo llevan). mientras que el resto de la unidad debe componerse enteramente de Guerreros con lanza. Durante la batalla, retira las bajas de las filas posteriores (se considera que las miniaturas equipadas con lanzas las tiran al suelo para recoger las ballestas de sus compañeros). Sólo cuando hayan caído todos los Guerreros con lanza se podrá empezar a retirar ballesteros. Esta formación significa que cuando una unidad de Guardia de la Ciudad recibe una carga frontal, el jugador Elfo Oscuro puede Aguantar y disparar y luchar con las dos filas (por las lanzas).

Nueva Lista: Incursores de Naggaroth

Puedes incluir Mercenarios como cualquier ejército de Elfos Oscuros de forma habitual. No puedes incluir como personajes especiales a Hellebron ni Morathi.

Comandantes

- Príncipe Oscuro.

Héroes

- Noble Elfo Oscuro
- Asesino
- Señor de las Bestias
- Capitán de Arca Negra

Unidades básicas

- Corsarios
- Jinetes Oscuros
- **Mastines**

Unidades especiales

- Lanzavirotes Destripador (1-2 Lanzavirotes cuentan como una única opción de unidad Especial)
- 0-1 Sombras
- **Brujos Fuegoletal**

Unidades singulares

- Sólo puedes incluir Mercenarios (consulta MDN:Mercenarios)

Nueva Lista: Patrulla de vigilancia

Puedes incluir Mercenarios como cualquier ejército de Elfos Oscuros de forma habitual. Los únicos personajes especiales permitidos en este ejército son Rakarth, Kouran, Malekith y Malus Darkblade.

Comandantes

- Príncipe Oscuro.

Héroes

- Noble Elfo Oscuro
- Señor de las Bestias
- Hechicera

Unidades básicas

- Jinetes Oscuros
- Caballeros Gélidos
- Jinetes Mortales
- Mastines

Unidades especiales

- 0-1 Arpías
- Carro de Gélidos (Puedes incluir 2 Carros de Gélidos como una única opción de unidad Especial).
- Brujos Fuegoletal

Unidades singulares

- Sombras

Nueva lista: Culto de Slaanesh

Ejército combinado

El Culto de Slaanesh es un ejército básicamente Druchii, pero que cuenta con poderosos aliados de Slaanesh. Por ese motivo, para poder usar esta lista de ejército correctamente, es necesario disponer de los libros de ejército de Demonios del Caos (DdC), Guerreros del Caos (GdC) y Hombres Bestia (HB).

Nuevos Objetos Mágicos

Estos objetos mágicos están disponibles (además de la lista de objetos mágicos de Elfos Oscuros) para la lista de Culto de Slaanesh. Ten en cuenta que los personajes pueden escoger objetos de esta lista o de la lista común de Elfos Oscuros indistintamente (o de ambas listas).

Armas mágicas

- **Draich de Energía Negra** (50). Arma a dos manos (F+2, Ataca en último lugar, Requiere ambas manos). A diferencia de las armas a dos manos habituales, este Draich no hace que su portador ataque en último lugar. Además, el portador gana la regla Golpe letal.
- **Espada del Odio** (25). Arma de mano. Si el portador obtiene un 5 o un 6 en alguna tirada para impactar, esos impactos hieren automáticamente.

Talismanes

- **Gema de la Seducción** (75). Sólo Slaanesh. Toda miniatura que intente atacar al portador deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Si no lo supera, no podrá atacar.
- **Gema de la Oscuridad** (45). El portador gana una tirada de salvación especial de 4+.

Objetos hechizados

- **Cadenas de Slaanesh** (50). Sólo Slaanesh. Si el portador desafía, puede elegir a qué miniatura enemiga desafiar. Dicha miniatura enemiga siempre debe aceptar el desafío y en el primer turno del desafío, siempre ataca último.
- **Vara de Kharaidon** (40). Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Puede ser usado una vez por turno, en fase de magia propia. Contiene el hechizo Rayo de Kharaidon. Cuando se use, lanza 1D6; con un 1 la energía del objeto se agota y no puede usarse más en toda la partida.
- **Cetro de Dominación** (25). Sólo Slaanesh. Objeto portahechizos, nivel de energía 6. Un solo uso. Contiene el hechizo Tortura Deleitable.
- **Manto de las Almas Oscuras** (25). Sólo Infantería. El personaje gana la regla Explorador.
- **Pendiente de Slaanesh** (20). Sólo Slaanesh. Cada herida que reciba el portador (tras salvaciones, etc), proporciona +1 a su atributo de Ataques.

Estandartes mágicos

- **Estandarte del Éxtasis** (50). Sólo Slaanesh. El portador y la unidad donde esté cuentan como si tuvieran la recompensa demoníaca Almizcle Soporífero. Todas las unidades y personajes enemigos en contacto peana con peana con una o más

miniaturas con Almizcle Soporífero ven su HA y su Iniciativa reducidas a la mitad (redondeando hacia arriba).

- **Estandarte de las Sombras Vivas (50)**. El portador y su unidad siempre pueden Huir como reacción a una carga (aunque sean inmunes a psicología, aunque tengan Furia Asesina, aunque sean una unidad de Gélidos que hayan fallado el chequeo de Estupidez). Si lo hacen, y sus perseguidores no los alcanzan, se reagrupan automáticamente en la subfase de Reagrupar tropas que huyen. La única excepción son las unidades sujetas a Furia Asesina; por mucho trapo que haya, su deseo de sangre impera, así que no podrán huir como reacción a una carga.

Recompensas para los Ungidos

Los Druchii Ungidos pueden elegir las siguientes Recompensas. Estas Recompensas no son objetos mágicos (así que no se anulan con Piedra de la Anulación por ejemplo) y es posible que más de un personaje tengan una misma Recompensa para los Ungidos.

- **Avatar de Slaanesh (+35)**. Cualquier unidad (amiga o enemiga) de tipo Slaanesh a 30cm o menos de un Ungido con Avatar de Slaanesh (incluido él mismo y su unidad) puede repetir los chequeos de desmoralización fallados. Recuerda que una tirada repetida no se puede repetir. Recuerda que las Diablillas y demás demonios NO hacen chequeos de Desmoralización, sino de Inestabilidad demoníaca, así que estos chequeos no pueden repetirse mediante Avatar de Slaanesh.
- **Sangre aceleradora (+25)**. El Ungido con Sangre aceleradora Siempre ataca primero.
- **Encanto de Slaanesh (+25)**. Cuando una unidad enemiga designe al portador o la unidad donde esté como un objetivo de un disparo (normalmente son las máquinas que usan HP, así como algunas máquinas de guerra como el Cañón Órgano), deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla, la unidad no puede disparar ese turno.

Reglas especiales

- Hay tres tipos de personaje (y tropa): Demonio, Elfo y Humano. Un personaje de un tipo sólo puede unirse a una tropa del mismo tipo (es decir, un personaje tipo Elfo sólo se puede unir a una unidad de tipo Elfo).
- Los Elfos Oscuros con la marca de Slaanesh (que da inmunidad a psicología) siguen teniendo Odio a Altos Elfos.
- Cualquier miniatura que pase a tener la Marca de Slaanesh gana el tipo Slaanesh.
- Las Hechiceras y Grandes Hechiceras con Marca de Slaanesh deben usar Saber de Slaanesh (DdC, GdC).
- Una unidad con Marca de Slaanesh sólo puede contener personajes con la Marca de Slaanesh.

El General

Ignora las reglas habituales para elegir el General. En esta lista:

- El General DEBE llevar la Marca de Slaanesh.
- Si Morathi está presente en el ejército, debe ser el General.
- Si Morathi no está presente en el ejército pero hay alguna Gran Hechicera, una Gran Hechicera debe ser el General (y debería llevar la Marca de Slaanesh).

- Si en el ejército no están ni Morathi ni ninguna Gran Hechicera, debe haber al menos una Hechicera en el ejército; una Hechicera debe ser el General (y deberá llevar la Marca de Slaanesh).
- El resto de personajes no se tienen en cuenta para la selección del General.

Comandantes

- Morathi, Hechicera Bruja. Es el único personaje especial permitido en la lista. Además:
 - Morathi NO tiene la regla especial “Protegida de Khaine”.
 - Morathi tiene de forma gratuita la Marca de Slaanesh, así que Morathi es Inmune a psicología.
 - La regla “Gran Hechicera” cambia un poco. Sigue teniendo un +2 a lanzar hechizos. Morathi conoce cuatro hechizos; puede elegir cualquier combinación de hechizos de Magia Oscura y/o de Saber de Slaanesh (ver GdC/DdC).
- Gran Hechicera. Cualquier Gran Hechicera puede llevar Marca de Slaanesh (+25); la miniatura es Inmune a psicología. Las Grandes Hechiceras con Marca de Slaanesh deben usar Saber de Slaanesh (mantienen el +1 a lanzar hechizos del Saber de Slaanesh por la regla Artes Oscuras). Si lleva Marca de Slaanesh puede montar en un Corcel de Slaanesh (+40; DdC).
- 0-1 Guardián de los Secretos (DdC).
- Druchii Ungido (Nuevo personaje).

Héroes

- Hechicera. Cualquier Hechicera puede llevar Marca de Slaanesh (+20); la miniatura es Inmune a psicología. Las Hechiceras con Marca de Slaanesh deben usar Saber de Slaanesh (mantienen el +1 a lanzar hechizos del Saber de Slaanesh por la regla Artes Oscuras). Si lleva Marca de Slaanesh puede montar en un Corcel de Slaanesh (+40; GdC).
- Noble Elfo Oscuro. No puede llevar Capa de Dragón Marino pero sí Armadura del Caos (+10; GdC). Puede llevar la Marca de Slaanesh (+20; inmune a psicología). Si lleva Marca de Slaanesh puede montar en un Corcel de Slaanesh (+40; GdC).
- 0-1 Paladín del Caos (GdC). No puede ser Portaestandarte de Batalla. No puede ser Paladín Legendario. Debe llevar la Marca de Slaanesh (+20; Inmune a psicología). Puede ir montado en un Corcel de Slaanesh (+40; GdC). Debe elegir objetos mágicos de la lista de objetos mágicos de GdC.

Unidades básicas

- Guerreros Elfos Oscuros. Pueden llevar la Marca de Slaanesh (+20; inmunes a psicología).
- 1+ Iniciados de Slaanesh (Nueva unidad).
- Sombras. Pueden llevar la Marca de Slaanesh (+10; inmunes a psicología).
- Bárbaros del Caos (GdC).
- Diablillas de Slaanesh (DdC).

Unidades Especiales

- Jinetes Oscuros. Pueden llevar la Marca de Slaanesh (+10; inmunes a psicología).

- Caballeros Gélidos. Pueden llevar la Marca de Slaanesh (+20; inmunes a psicología, con lo que dejarán de ser Estúpidos).
- Diablillas de Slaanesh Montadas (DdC).
- Guerreros del Caos (GdC). No pueden mejorarse a Elegidos. Deben llevar Marca de Slaanesh (+20; inmunes a psicología). Si llevan Portaestandarte, pueden elegir estandarte mágico de la lista de estandartes mágicos de GdC.
- 0-1 Furias (DdC).
- Brujos Fuegoletal.
- Hermanas de la Matanza.

Unidades Singulares

- Engendros del Caos (HB). Deben convertirse en Diablos de Slaanesh. Pueden elegirse 1-2 Engendros del Caos como una única opción de unidad Singular.
- Lanzavirotos Destripador. Pueden llevar Marca de Slaanesh (+5; inmunes a psicología). Pueden elegirse 1-2 Lanzavirotos Destripador como una única opción de unidad Singular.
- 0-1 Caballeros del Caos (GdC). No pueden mejorarse a Elegidos. Deben llevar Marca de Slaanesh (+20; inmunes a psicología). Si llevan Portaestandarte, pueden elegir estandarte mágico de la lista de estandartes mágicos de GdC. Cada unidad de Cabaleros del Caos ocupa dos opciones de unidad Singular.
- Cruzainfiernos de Slaanesh (GdC).

Nuevo personaje: Druchii Ungido

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Druchii Ungido	15	8	7	5	4	3	9	5	9

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Elfo Oscuro, Slaanesh. (Va en peana de 20x20 como los demás personajes de infantería élfica).

Inclusión: Puedes elegir un Druchii Ungido en una lista de Culto de Slaanesh como una opción de Comandante.

Coste: 235 puntos.

Armas: Arma de mano. Por +6 puntos, puede llevar lanza de caballería (sólo si va montado), arma a dos manos, alabarda o arma de mano adicional.

Armas de proyectiles: Puede llevar ballesta de repetición (+15 puntos).

Armadura: Armadura del Caos (ver GdC). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede ir montado en un Corcel oscuro (+18), Gélido (+39), Corcel del Caos con barda (+24; GdC) o en un Corcel de Slaanesh (+40; GdC).

Magia. Puede ser hechicero por un coste de +40 puntos por nivel hasta un máximo de nivel 2. Puede elegir usar Magia Oscura o Saber de Slaanesh (DdC, GdC). Ten en cuenta que puede llevar Armadura del Caos (o una Armadura mágica de la lista de armaduras mágicas) y seguir lanzando hechizos, pero no puede llevar una armadura mundana y lanzar hechizos. Tiene un +1 a sus intentos de lanzar hechizos (sean con Magia Oscura o con Saber de Slaanesh).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en cualquier combinación de objetos mágicos de esta lista, de este libro (Elfos Oscuros), recompensas demoníacas de Slaanesh (DdC) o Recompensas de Druchii Ungido.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos. Miedo. Inmune a psicología (y, pese a ello, tiene el Odio a Altos Elfos). Aura demoníaca. Ver DdC. La tiene pese a ser de tipo Elfo en vez de tipo Demonio.

Marca. El Druchii Ungido tiene la Marca de Slaanesh.

Nueva unidad: Iniciados de Slaanesh

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Iniciado	12	5	4	3	3	1	6	2	8
Sacerdotisa	12	5	4	3	3	1	6	3	8

Tipo de unidad: Infantería. Elfo. Elfo Oscuro. Slaanesh.

Tamaño de la unidad: 10+

Coste: 12 puntos por miniatura.

Arma: Dos armas de mano (junto a sus dos ataques hacen un total de 3A por miniatura).

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Sacerdotisa (+12). La Sacerdotisa puede tener la regla Velocidad de Slaanesh, que le da Siempre ataca primero (+10). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Odio a Altos Elfos. Almizcle soporífero. Todas las unidades y personajes enemigos en contacto peana con peana con una o más miniaturas con Almizcle Soporífero ven su HA y su Iniciativa reducidas a la mitad (redondeando hacia arriba).

Inmune a psicología (y, pese a ello, tienen el Odio a Altos Elfos).

Marca: Tienen la Marca de Slaanesh.