

## New Roster (Warhammer Reforged) [2,343pts]

### Ejército estándar (Enanos del caos) [2,343pts]

#### Uncategorised

##### Extra reforged

**Selections:** No

**Categories:** TAMAÑO EJÉRCITO

##### Personajes especiales

**Selections:** No

**Categories:** TAMAÑO EJÉRCITO

##### Regimientos de renombre

**Selections:** No

**Categories:** TAMAÑO EJÉRCITO

##### Tamaño ejército

**Selections:** Hasta 2.999 puntos

**Categories:** TAMAÑO EJÉRCITO

#### Comandantes [275pts]

## Brujo-Sacerdote [275pts]

**Selections:** Brujo-Sacerdote [240pts], Nivel de magia 4 [35pts]

**Categories:** COMANDANTES, PERSONAJES

**Rules:** *Avance imparable, Desprecio, Infantería, Ingeniero infernal, Inmune a la psicología, La maldición del brujo, Magia Brujo-Sacerdote*

**Modelo:** *Brujo-Sacerdote*

### Equipo

**Selections:** Arma bruja forjada, Armadura negra

**Armadura:** *Armadura negra*, **Objeto:** *Armas oscuras forjadas (sólo Brujos-sacerdotes)*

### General del ejército

**Selections:** General del ejército

**Rules:** *General del ejército, Presencia inspiradora*

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura negra	4+	Inmune a Fuego	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Brujo-Sacerdote	3	5	4	4	5	3	2	3	10	3		Infantería	

Objeto	Reglas especiales	Ref
<b>Armas oscuras forjadas (sólo Brujos-sacerdotes)</b>	<p>Un brujo-sacerdote siempre porta su propio arma oscura forjada, y no podrá equiparse con otro arma mágica. Se trata de armas de mano en todos los aspectos, pero realizan Ataques mágicos y tienen una propiedad determinada aleatoriamente en la siguiente tabla al inicio de la batalla. Si incluyes dos o más Brujos-sacerdotes deberás repetir cualquier resultado duplicado, ya que no puede haber dos armas oscuras forjadas iguales. 2D6 Arma oscura forjada 2 Ira homicida: El portador obtiene la regla especial Furia asesina. 3 Forjaconjuros: Suma +2 a todos los intentos de Canalizar del personaje. 4 Ráfaga del horno: Otorga al portador un Arma de aliento de F3 con la regla especial Ataques sólo flamígeros. 5 Maligna: El portador puede repetir todas sus tiradas para impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo. 6 Sanguijuela de magia: Suma +1 a todos los intentos de Dispersar del personaje. 7 Quebradora de almas: Los ataques realizados con el arma tienen la regla especial Golpe letal. 8 Azote de la vida: El arma tiene la regla especial Heridas múltiples (1D3) 9 Poder de Hashut: el arma genera un dado de energía adicional en cada una de tus fases de magia. 10 Poseída: El arma hiere siempre con 2+, sin importar la Resistencia del objetivo. Sin embargo, cada resultado de 1 para herir causará una herida al portador, sin tirada de salvación por armadura. 11 Fantasmal: Las heridas causadas por el arma no permiten tirada de salvación por armadura. 12 Haz dos tiradas en esta tabla, repitiendo todos los resultados de 12 o resultados repetidos.</p>	

## Héroes [180pts]

### Centauro Taur'Ruk [180pts]

**Selections:** Armadura pesada, Centauro Taur'Ruk [180pts]

**Categories:** HÉROES, PERSONAJES

**Rules:** *Bestia monstruosa, Desprecio, Impactos por carga (1), Miedo, Piel escamosa (5+)*

**Armadura:** Armadura pesada, **Modelo:** Centauro Taur'Ruk

#### Equipo

**Selections:** Arma de mano

**Arma:** Arma de mano

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Centauro Taur'Ruk	7	5	2	5	5	4	3	4	8	3		Bestia monstruosa	

### Unidades básicas [667pts]

## Guerreros enanos del caos [102pts]

**Selections:** Escudo [10pts], 10x Guerreros enanos del caos [80pts], Musico [6pts], Oficial [6pts]

**Categories:** UNIDADES BÁSICAS

**Rules:** *Avance imparable, Desprecio, Infantería*

**Armadura:** *Escudo*, **Modelo:** *Guerrero enano del caos (Escudo), Oficial (Escudo)*

### Equipo

**Selections:** Arma de mano, Armadura pesada

**Arma:** *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura pesada*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Guerrero enano del caos (Escudo)	3	4	3	3	4	1	2	1	8	4		Infanteria	
Oficial (Escudo)	3	4	3	3	4	1	2	2	8	4		Infanteria	

## Trabuqueros enanos del caos [272pts]

**Selections:** Musico [6pts], Oficial [6pts], 20x Trabuqueros enanos del caos [260pts]

**Categories:** UNIDADES BÁSICAS

**Rules:** *Avance imparable, Desprecio, Infantería*

**Modelo:** *Oficial, Trabuquero*

### Equipo

**Selections:** Arma de mano, Armadura pesada, Trabuco

**Arma:** *Arma de mano, Trabuco*, **Armadura:** *Armadura pesada*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Trabuco	18"	3	Disparos múltiples (1D3), Poder de Penetración, Metralla	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Oficial	3	4	3	3	4	1	2	2	8	5		Infanteria	
Trabuquero	3	4	3	3	4	1	2	1	8	5		Infanteria	

## Trabuqueros enanos del caos [293pts]

**Selections:** 20x Trabuqueros enanos del caos [260pts]

**Categories:** UNIDADES BÁSICAS

**Rules:** *Avance imparabile, Desprecio, Infantería*

**Modelo:** *Oficial, Trabuquero*

### Equipo

**Selections:** Arma de mano, Armadura pesada, Trabuco

**Arma:** *Arma de mano, Trabuco*, **Armadura:** *Armadura pesada*

### Musico [6pts]

#### Oficial [6pts]

**Modelo:** *Oficial*

### Portaestandarte [21pts]

**Selections:** Estandarte de hechicería [15pts]

**Estandarte mágico:** *Estandarte de hechicería*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Trabuco	18"	3	Disparos múltiples (1D3), Poder de Penetración, Metralla	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Estandarte mágico	Reglas especiales	Ref
Estandarte de hechicería	La unidad que porta el estandarte podrá canalizar (como si fuesen hechiceros) en cada fase de magia, con un bonificador de +2 a su tirada de Canalizar (es decir, que obtendrán un dado adicional con un resultado de 4+ en 1D6).	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Oficial	3	4	3	3	4	1	2	2	8	5		Infanteria	
Trabuquero	3	4	3	3	4	1	2	1	8	5		Infanteria	

## Unidades especiales [596pts]

### Cañón estremeceador [170pts]

**Selections:** Cañón estremeceador [155pts], Ingeniero [15pts]

**Categories:** UNIDADES ESPECIALES

**Rules:** *Artillero veterano, Cañón, Desprecio, Disparando el cañón estremeceador, Ingeniero, Máquina de guerra*

**Arma:** *Cañón*, **Modelo:** *Cañón Estremeceador, Ingeniero*

#### Dotación

**Modelo:** *Artillero enano del caos (3)*

#### Equipo artillero enano del caos

**Selections:** Arma de mano, Armadura pesada

**Arma:** *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura pesada*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Cañón	Est. 0-12	10	Heridas múltiples (1D6)	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Artillero enano del caos (3)	3	4	3	3	4	1	2	1	8	5			
Cañón Estremeceador					7							Máquina de guerra	
Ingeniero		3	4	4	3	4	1	2	1	8	5	Infantería	

### Cañón estremeceador [155pts]

**Selections:** Cañón estremeceador [155pts]

**Categories:** UNIDADES ESPECIALES

**Rules:** *Cañón, Desprecio, Disparando el cañón estremeceador, Máquina de guerra*

**Arma:** *Cañón*, **Modelo:** *Cañón Estremeceador*

#### Dotación

**Modelo:** *Artillero enano del caos (3)*

#### Equipo artillero enano del caos

**Selections:** Arma de mano, Armadura pesada

**Arma:** *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura pesada*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Cañón	Est. 0-12	10	Heridas múltiples (1D6)	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Artillero enano del caos (3)	3	4	3	3	4	1	2	1	8	5			
Cañón Estremeceador					7							Máquina de guerra	

## Orcos negros [271pts]

**Selections:** Jefe orco negro [15pts], Músico [8pts], 15x Orcos negros [240pts], Portaestandarte [8pts]

**Categories:** UNIDADES ESPECIALES

**Rules:** Armadoz hazta loz piñoz, Infantería, Inmune a la psicología, Loz mejorez

**Modelo:** Jefe orco negro, Orco negro

### Equipo

**Selections:** Armadura pesada, Escudo, Gran surtido de armas

**Rules:** Armadoz hazta loz piñoz

**Armadura:** Armadura pesada, Escudo

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Jefe orco negro	4	5	3	5	4	1	2	2	8	4		Infantería	
Orco negro	4	4	3	4	4	1	2	2	8	4		Infantería	

## Unidades singulares [625pts]

## Demonio de hierro [325pts]

**Categories:** UNIDADES SINGULARES

**Rules:** Carro, Demolición, Demonio de Hierro, Impactos por carga (1D6+2, que reemplaza al 1D6 habitual por ser Carro), Indesmoralizable, Objetivo grande, Potencia de unidad de 10, Terror

## Demonio de hierro [325pts]

**Selections:** Partecráneos [25pts]

**Rules:** Partecráneos

**Modelo:** Demonio de hierro

## Tripulación

**Modelo:** Artillero enanos del caos (3)

## Equipo artillero enano del caos

**Selections:** Arma de mano

**Arma:** Arma de mano

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Artillero enanos del caos (3)		4	3	3			2	1	9				
Demonio de hierro		6		8	8	7				2		Carro	

## Destructor K'daai [300pts]

**Selections:** Destructor K'daai [300pts]

**Categories:** UNIDADES SINGULARES

**Rules:** Ataques flamígeros, Cuerpo ardiente, Demonio, Furia asesina, Inmune al fuego, Monstruo, Piel escamosa (5+)

**Modelo:** Destructor K'daai

## Equipo

**Selections:** Arma de mano, Armadura pesada

**Arma:** Arma de mano, **Armadura:** Armadura pesada

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Destructor K'daai	9	5	2	7	6	6	2	6	8	3		Monstruo	

## Selection Rules

**Armadoz hazta loz piñoz:** En cada combate eligen si luchar con rebanadora y escudo, con dos rebanadoras o con un arma a dos manos. ()

**Artillero veterano:** Si un cañón cuenta con un Artillero veterano puede, tas tirar los dados de estimación, tirar 1D3 y sumárselo o restárselo al resultado total. ()

**Ataques flamígeros:** Las heridas causados por Ataques flamígeros no permiten Regenerar, y tienen efectos adicionales sobre miniaturas con la regla especial Inflamable. Además, una miniatura con Ataques flamígeros causará miedo a la

Caballería y a las Bestias. ( )

**Avance imparable:** Los enanos del Caos por lo que no tendrán que efectuar chequeos para marchar si hay enemigos a 8" o menos del inicio de su movimiento: se considera que superan automáticamente el chequeo. ( )

**Bestia monstruosa:** Mínimo de 3 miniaturas para formar una fila completa. Cargan, huyen y persiguen con la regla Veloz. Potencia de unidad de 3. ( )

**Carro:** Carro, dotación y bestias de tiro comparten la Resistencia del carro y su número de heridas, así como su tirada de salvación. No pueden marchar, aunque tienen la regla especial Veloz. Tienen la regla especial Impactos por Carga (1D6), +1 si cuentan con cuchillas en las ruedas. Sufren 1D6 impactos de F5 si mueven por terreno difícil o chocan contra un edificio. Bestias y tripulación utilizarán sus respectivas Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa para realizar sus ataques. Se utilizará el valor del atributo de Liderazgo de la tripulación para realizar los chequeos pertinentes, salvo que se especifique lo contrario. Si un carro causa con sus impactos por carga a una unidad durante una fase de combate tantas bajas o más que filas tiene esa unidad, la unidad quedará Apabullada el resto de ese turno de jugador. Los carros siempre realizan sus chequeos de Fuerza y Resistencia utilizando el valor más elevado del atributo de entre sus componentes. ( )

**Cañón:** Disparar un cañón: No es sencillo disparar un cañón, ya que la dotación tiene que calcular el ángulo de inclinación del disparo y la cantidad de pólvora necesaria para alcanzar a su objetivo. Debido a ello, es necesario Estimar cuando se dispara un cañón. Para estimar, encara la máquina de guerra hacia el objetivo, para indicar la dirección del disparo. Un cañón necesita línea de visión para disparar, y siempre dispara en línea recta. A continuación, debes elegir una cantidad de D6, normalmente entre cero y doce: cuanto más lejos se encuentre el objetivo, más dados deberás elegir (en cuanto hayas disparado dos o tres veces con un cañón calcularás con facilidad los dados que necesitas en cada ocasión; por eso se llama Estimar). A continuación, tira el número de dados que has elegido y el dado de artillería. La suma total de todos los dados que has tirado (incluyendo el de artillería) indica la distancia a la que cae la bala: mide desde la boca del cañón en la dirección que indicaste la distancia total obtenida. Si en el dado de artillería obtienes un resultado de "!", el disparo se cancela, y deberás tirar 1D6 en la tabla de problemas del Cañón (más abajo), pues algo habrá ido mal. Una vez has calculado dónde cae la bala, deberás determinar si ésta rebota. Para ello, deberás tirar de nuevo el dado de artillería: la bala rebotará en línea recta hacia adelante una distancia igual al resultado del dado de artillería. Si obtienes un resultado de "!" en esta tirada, significa que la bala se habrá detenido, y no rebotará. En este caso no debes tirar en la tabla de problemas. Cualquier miniatura sobre la que caiga la bala, así como cualquier miniatura bajo la línea del rebote, sufrirán un impacto de la F y daño indicados en el perfil del cañón (normalmente F10 y Heridas múltiples 1D6).

**Rebote y terreno:** La línea del rebote no puede ascender en el terreno: es decir, si tiene que ascender una colina o un desnivel, se detendrá antes de comenzar su ascenso. Si bajo la línea del rebote se encuentra un edificio o sección de éste, deberás tirar para dañar el edificio (tal y como se describirá en la sección "Edificios"). Si no consigues derrumbar el edificio, la bala de cañón se detendrá y no proseguirá el resto de la distancia del rebote que le quede (el edificio la habrá detenido). **Rebote y monstruos:** Si bajo la línea de rebote se encuentra un Monstruo, deberás tirar para herir contra ese monstruo antes de continuar tirando para herir por las miniaturas que se encuentran tras este en la línea del rebote. Si el disparo no abate al monstruo, significa que la bala se habrá detenido y no continuará, por lo que no debes tirar para herir contra las miniaturas que se encuentren tras el monstruo en la línea de rebote.

**Disparar metralla:** Los cañones (salvo que se especifique lo contrario) también pueden cargarse con abrojos, piedras o incluso chatarra para descargas cortas, lo cual es muy útil si el enemigo se acerca demasiado a la máquina de guerra. En lugar de efectuar su disparo normal, puedes optar por disparar metralla con tu cañón: esto se resuelve como un Arma de aliento con F4 y Poder de penetración.

#### 1D6 TABLA DE PROBLEMAS DEL CAÑÓN

1-2 Ocorre un accidente catastrófico que destruye la máquina de guerra: la dotación muere o huye del campo de batalla.

Retira la máquina de guerra como baja.

3-4 Ocorre un contratiempo y no se efectúa el disparo; además, la dotación tendrá que efectuar algunas reparaciones menores en la máquina de guerra, por lo que ésta no podrá disparar durante su siguiente fase de disparo. Puedes darle la vuelta a la máquina de guerra o colocar un marcador para indicar esto.

5-6 La dotación no puede efectuar el disparo, pero no hay otros problemas adicionales: la máquina de guerra podrá disparar con normalidad en su siguiente fase de disparo. ( )

**Cuerpo ardiente:** Cualquier miniatura (amiga o enemiga, excepto otro K'daai) en contacto peana con peana con un Destructor K'daai al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo sufre un impacto automático de F3 con la regla especial Ataques sólo flamígeros. Adicionalmente, todos los ataques que no sea mágicos tienen un penalizador de -1 en sus tiradas para herir contra un Destructor K'daai. ( )

**Demolición:** Todos los obstáculos de altura igual o menor al diámetro de las ruedas de este son ignorados a efectos de movimiento y combate. Todos los obstáculos de este tipo sobre los que pase el Demonio de Hierro deben retirarse del campo de batalla (si es posible). Cualquier tipo de río, marisma o elemento de terreno acuático es terreno impasable para el Demonio de Hierro, que es, sencillamente, demasiado pesado como para no hundirse. ( )

**Demonio:** Esto implica las siguientes reglas especiales: Causan miedo, son Inestables, Inmunes a la psicología, son Inmunes a veneno y tienen Ataques mágicos (tanto en combate cuerpo a cuerpo como en sus ataques a distancia). Además, todos los demonios tienen la regla especial Aura demoníaca, la cual confiere una tirada de salvación especial de 5+, la cual se verá anulada por ataques mágicos. ( )

**Demonio de Hierro:** Demonio de hierro tripulado por tres artilleros enanos del Caos. No hay bestias que tiren del Demonio de Hierro: es propulsado por su propia caldera de vapor.

Un Demonio de Hierro puede mover hasta su capacidad de movimiento normal y disparar sus armas sin penalización. En lugar de eso, puede aumentar la presión de vapor de la caldera para mover más rápidamente, pero no es sencillo. En ese caso, en lugar de usar las reglas habituales de Carga y Marcha, tira 2D6 y, a no ser que obtengas un doble uno, suma el resultado obtenido al movimiento del Demonio de Hierro (normalmente 6") para obtener la distancia total recorrida. El Demonio de Hierro moverá el total de esta distancia en línea recta, sin poder girar. Si se obtiene un doble uno, algo habrá ido mal, y el Demonio de Hierro no podrá mover ese turno.

Si el Demonio de Hierro quiere cargar, la carga debe declararse antes de tirar los 2D6 para el movimiento extra. Si se produce una Carga fallida, el Demonio de Hierro moverá el total de la distancia, y no sólo el resultado del dado más alto como es habitual. Si el movimiento del Demonio de Hierro lo lleva a entrar en contacto con una unidad enemiga sin haber declarado carga, tira los impactos por carga de manera normal. Sin embargo, en este caso, el Demonio de Hierro no contará como que hubiese cargado.

En cada fase de combate cuerpo a cuerpo en la que no haya cargado, el Demonio de Hierro causará 1D6 impactos con su Fuerza, como si fuesen Impactos por carga, pero realizados con Iniciativa 0, para representar la masa de metal y púas presionando contra sus enemigos.

Un Demonio de Hierro no puede perseguir a un enemigo que huye ni Arrasar si destruye a todos sus enemigos en la primera fase de combate; tan sólo puede Reformar. ( )

**Desprecio:** Los enanos del Caos son inmunes al pánico provocado por unidades que no tengan la regla especial "Desprecio". Tan sólo los personajes con esta regla especial podrán unirse a unidades con esta regla especial, y viceversa. ( )

**Disparando el cañón estremecedor:** Un cañón Estremecedor dispara como un Cañón, aunque debido al enorme peso de sus proyectiles, puede estimar entre 0 y 8 dados (en lugar de entre 0 y 12 como es habitual en los cañones). Además, tras resolver el disparo, coloca la plantilla redonde grande en el punto final del recorrido de la bala del cañón: todas las unidades (amigas y enemigas) con al menos una miniatura completamente cubierta por la plantilla considerará el Terreno abierto como Terreno difícil; el Terreno difícil como Terreno muy difícil; y el Terreno muy difícil como Terreno intransitable durante su siguiente fase de movimiento. Esto no afecta a miniaturas de Vuelen, Floten o sean Etéreas. ( )

**Furia asesina:** Las unidades con Furia Asesina son Inmunes a Psicología. Además, esas unidades (incluso aquellas en las que sólo uno de sus miembros tenga Furia Asesina) que no hayan declarado carga ese turno o se encuentren trabadas en combate deberán declarar una carga contra la unidad enemiga más cercana al final de la sub-fase de declaración de cargas, a menos que superen un chequeo de L para contener sus impulsos. Ten en cuenta que sólo deberán declarar una carga si la carga es posible (si la unidad enemiga más cercana se encuentra demasiado lejos, no se verá obligada a declarar una carga). Las miniaturas con Furia Asesina obtienen un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo. Una unidad con Furia Asesina siempre debe perseguir a un enemigo que huye del combate (no puede reformar tras el combate si el enemigo huye). Además, si aniquilan a un enemigo en combate en el turno en que cargan, siempre deben arrasar. Una unidad con Furia Asesina no puede responder a una carga huyendo. Una unidad con Furia Asesina que pierda una ronda de combate cuerpo a cuerpo perderá inmediatamente su Furia Asesina (incluso aunque supere su chequeo de desmoralización). ( )

**General del ejército:** Al inicio de la batalla, debes designar cuál de tus personajes será tu General, y deberás informar de ello a tu oponente (y tu oponente deberá hacer lo mismo). Normalmente el general del ejército deberá ser el personaje con un mayor atributo de Liderazgo (si varios de tus personajes tienen el atributo de L más elevado, elige el que desees de entre ellos), aunque en algunos ejércitos, el general será elegido de otro modo (por ejemplo, en el ejército de No muertos, el general ha de ser el personaje con más niveles de magia).

El General de tu ejército obtendrá inmediatamente la regla especial Presencia Inspiradora. Además, si tu general muere, deberás realizar un chequeo de Pánico con todas las unidades de tu ejército, lo que puede suponer que pierdas inmediatamente la batalla al desmoronarse tu plan y tus tropas batirse en retirada. ( )

**Impactos por carga (1):** Cuando la miniatura cargue al combate (o arrase y llegue al combate), durante su siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo causará los Impactos por carga indicados. Estos impactos son automáticos (no es necesario efectuar tirada alguna para impactar), y se resuelven al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de que ninguna miniatura ataque, con la Fuerza básica de la miniatura que los causó (en el caso de los carruajes, utiliza la F del propio carro). En el caso de que se efectúen impactos por carga contra una unidad mixta, los impactos por carga se repartirán como si fuesen impactos por proyectiles. Las bajas causadas por los Impactos por carga se cuentan a la hora de determinar el resultado del combate de esa fase. ( )

**Impactos por carga (1D6+2, que reemplaza al 1D6 habitual por ser Carro):** ( )

**Indesmoralizable:** Las unidades Indesmoralizables no deben realizar jamás chequeos de desmoralización: siempre los superan automáticamente. Además, las unidades indesmoralizables son también Inmunes a la psicología. Un personaje Indesmoralizable no puede unirse a una unidad que no lo sea, y un personaje que no sea Indesmoralizable no podrá unirse a una unidad con esta regla especial. ( )

**Infantería:** Mínimo de 5 miniaturas para formar una fila completa. Cargan, huyen y persiguen la suma de M y el resultado

más alto en 2D6. Potencia de unidad de 1. ()

**Ingeniero:** Si el ingeniero está al mando de un cañón, obtiene la regla Artillero veterano. En cualquier otra máquina de guerra, se podrá repetir la tirada en el dado de problemas. Si el ingeniero usa esta habilidad durante una fase de disparo, no podrá disparar sus propias armas de proyectiles esa fase. ()

**Ingeniero infernal:** Una máquina de guerra (o un Cañón Infernal o un Demonio de Hierro) que tenga a un personaje con esta regla a 6" o menos durante la fase de disparo podrá repetir una vez por turno el dado de artillería o el dado de dispersión. ()

**Inmune a la psicología:** Las unidades Inmunes a la psicología no se verán afectadas por el Miedo, el Terror o el Pánico: superarán automáticamente todos los chequeos de miedo, terror y pánico que deban efectuar, y no se verán afectados por efectos derivados de estos. Una unidad Inmune a la psicología no puede declarar Huir o Disparar y huir como reacción a una carga. ()

**Inmune al fuego:** Una miniatura Inmune al fuego podrá regenerar las heridas causadas por Ataques flamígeros, y no sufrirá efectos adversos si dispone de la regla especial Inflamable. Además, una miniatura Inmune al fuego no podrá ser herida por los Ataques sólo flamígeros. ()

**La maldición del brujo:** El personaje obtiene la regla especial Piel escamosa (6+). Cada vez que un Brujo-sacerdote o un Herrero demoníaco sufra una Disfunción mágica, después de resolver los efectos de esta deberá realizar un chequeo de Resistencia. Si lo falla sufrirá una herida que no podrá evitar con tiradas de salvación de ningún tipo (ni siquiera especiales). Sin embargo, la primera vez que sufra una herida de esta manera obtendrá permanentemente +1 a su Resistencia, ya que su cuerpo se habrá vuelto parcialmente de piedra. Posteriores heridas no volverán a incrementar el atributo de Resistencia del brujo. ()

**Loz mejorez:** Ninguna unidad o miniatura de orcos debe realizar chequeos de pánico cuando una unidad amiga huye o es destruida en su cercanía, o cuando una unidad amiga atraviesa una unidad de orcos en su huída, a no ser que la unidad causante del chequeo fuese también de orcos. ()

**Magia Brujo-Sacerdote:** Nivel de magia 3, puede aumentarse a nivel 4 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de entre los saberes de Hashut, el Metal, el Fuego y la Muerte. ()

**Miedo:** Una unidad debe de superar un chequeo de Liderazgo si quiere cargar contra un objetivo que causa miedo. Una unidad contra la que sea declarada carga por parte de una unidad enemiga que cause Miedo deberá realizar un Chequeo de Miedo antes de declarar su reacción a la carga. Si supera el chequeo no ocurre nada especial, y podéis continuar resolviendo la carga con normalidad. Sin embargo, si se falla el chequeo de Miedo, la unidad no podrá declarar ninguna reacción a la carga, y además deberán compararse las respectivas potencias de unidad (de la unidad que carga y causa Miedo y de la unidad que recibe la carga y ha fallado el chequeo) ()

**Monstruo:** Terror y Objetivo grande. Cargan, huyen y persiguen la suma de M y el resultado más alto en 2D6. Impasible. Impactos por carga (1). No pueden unirse a unidades. Potencia de unidad igual a su número de heridas inicial. ()

**Máquina de guerra:** Las máquinas de guerra están compuestas por la propia máquina de guerra y su dotación. Sólo se tiene en cuenta la peana de la propia máquina de guerra a todos los efectos. Máquina de guerra y dotación comparten el número de heridas. Utiliza el valor de Resistencia de la máquina de guerra contra los ataques a distancia. Contra los ataques en cuerpo a cuerpo, utiliza el valor de Resistencia de la dotación. Una máquina de guerra no podrá disparar si movió durante la fase de movimiento de ese mismo turno; sin embargo, a la hora de disparar, las máquinas de guerra poseen un ángulo de disparo de 180°. Una máquina de guerra nunca podrá realizar un movimiento de marcha. Si una máquina de guerra se ve obligada a huir, se considerará destruida y se retirará inmediatamente del campo de batalla como baja. Las máquinas de guerra tienen una potencia de unidad variable. Consulta la descripción de la máquina de guerra en su respectiva lista de ejército. Si no se especifica una Potencia de unidad para una máquina de guerra, considera que es de 1 por cada miembro original de la dotación.

Las máquinas de guerra no pueden tomar objetivos. Las máquinas de guerra fallarán automáticamente todos los chequeos de Iniciativa que deban realizar. ()

**Objetivo grande:** Una miniatura con la regla especial Objetivo grande siempre podrá ser elegida como objetivo de disparos, aunque tropas más pequeñas bloqueen la línea de visión. Tan sólo otros Objetivos grandes o elementos de escenografía lo suficientemente grandes obstruyen la línea de visión hacia un Objetivo grande. Los disparos efectuados contra un Objetivo grande no tendrán el penalizador de -1 por larga distancia. ()

**Partecráneos:** Un Demonio de Hierro con Partecráneos aumentará sus impactos por carga hasta 2D6. ()

**Piel escamosa (5+):** La regla especial Piel escamosa siempre viene acompañada de un valor entre paréntesis. El valor indicado es la tirada de salvación por armadura de la miniatura con esta regla especial. La Piel escamosa puede combinarse con armaduras, escudos y monturas de la forma habitual; por ejemplo, una criatura con Piel escamosa (5+) y una Armadura pesada tendría una tirada de salvación por armadura de 3+; si le añades un escudo, la tirada de salvación por armadura sería de 2+. Recuerda que una tirada de salvación por armadura no puede ser mejor de 1+. ()

**Potencia de unidad de 10:** ()

**Presencia inspiradora:** Las tropas amigas a 12" o menos de un personaje con Presencia inspiradora podrán utilizar el Liderazgo de éste para realizar sus chequeos de psicología (miedo, terror y pánico), desmoralización, reagruparse, reformarse y cualquier otro chequeo de Liderazgo que no especifique que debe utilizarse el Liderazgo natural de la

miniatura. Si la miniatura con Presencia inspiradora es también un Objetivo grande (o va montado en uno) el alcance de esta regla especial se incrementa hasta 18". ( )

**Terror:** Se aplican todas las reglas del miedo. Se han de superar chequeos de Terror si: Recibes una carga de una unidad que causa terror. Si se falla se ha de declarar huida. Si se pretende cargar contra una unidad que causa terror se ha de superar el chequeo para poder cargar. De lo contrario la unidad hará un movimiento de huida. También se ha de realizar el chequeo si hay una unidad que causa terror a 8" o menos al unicio de mi fase de movimiento. Si lo superan continúa el turno, si no han de declarar huida. ( )

Created with [BattleScribe](#)